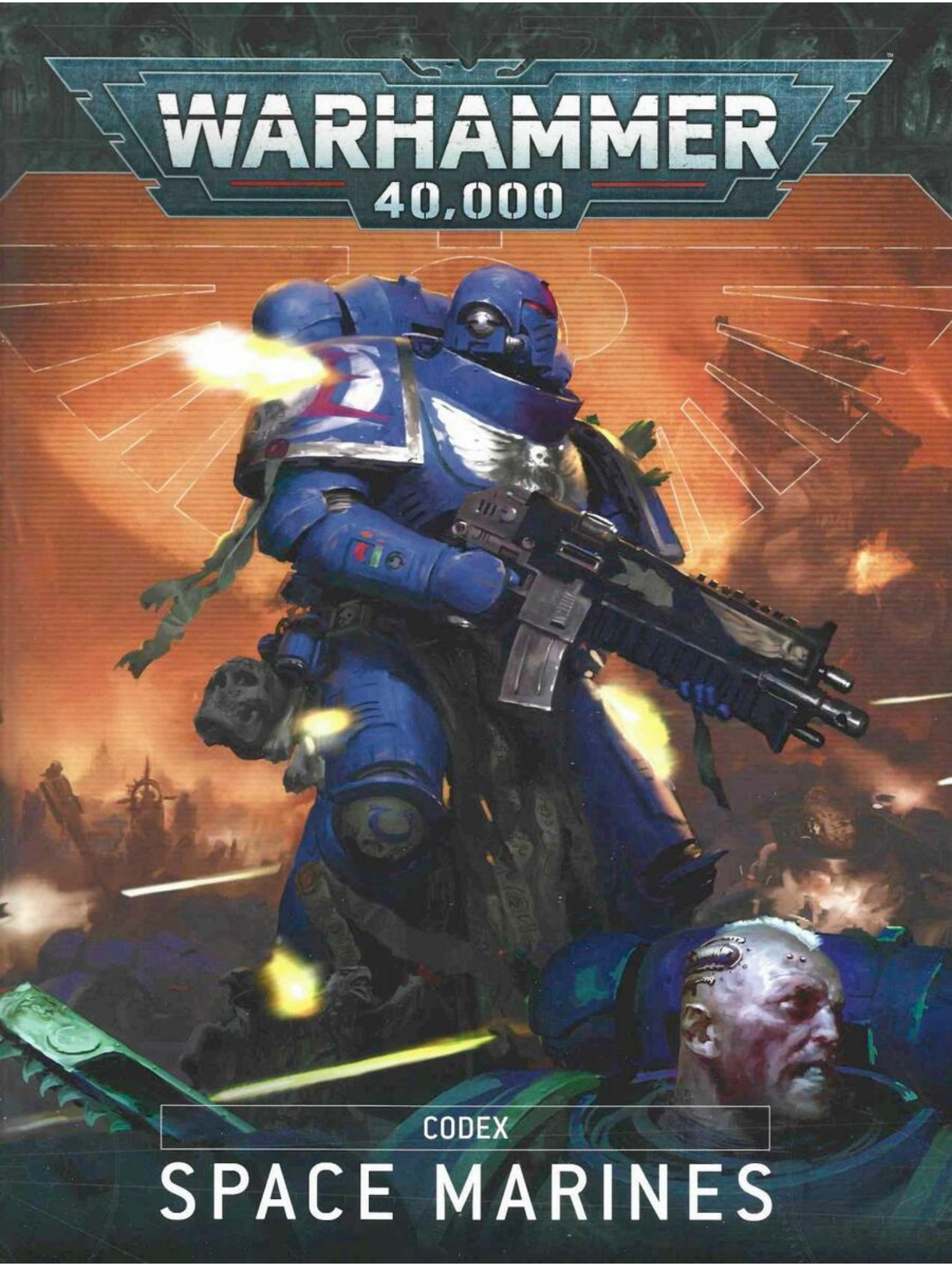
WARHAMMER 40,000



CODEX

SPACE MARINES

Space Marines

LES ANGES DE LA MORT

SOMMAIRE

LA GENÈSE DE DEMI-DIEUX 6-67

Découvrez l'histoire de l'Adeptus Astartes et la façon dont ses membres se mobilisent pour la guerre.

GALERIE 68-89

Des figurines de Space Marines prêtes pour la bataille.

PATROUILLE 92-101

Dirigez la Force de Frappe Octavius dans de trépidantes parties de Patrouille.

FORCES DE L'ADEPTUS ASTARTES 102-193

Choisissez vos Détachements puis utilisez les fiches techniques de vos unités pour triompher.

RÈGLES DE CROISADE 194-213

Écrivez l'histoire de votre armée avec ces règles de Croisade personnalisées.

Introduction 196
Campagnes du Serment 197
État-Major Chapitral 201
Assignation et Promotion 204
Intentions 205
Réquisitions 206
Traits de Bataille 207
Reliques de Croisade 210
Insignes de Croisade 212
Suivi de Campagne du Serment 213

VALEURS EN POINTS 214-215

Toutes les valeurs en points requises pour rassembler votre armée.

Introduction **104**
Règles d'Armée **105**
Règles de Détachement **106-119**
Force Opérationnelle Gladius 106
Force de Siège Anvil 108
Fer de Lance Ironstorm 110
Force d'Assaut Firestorm 112
Force Opérationnelle Stormlance 114
Fer de lance Vanguard 116
Force Opérationnelle de la 1re Compagnie 118
Fiches Techniques **124-193**
Roboute Guilliman 126
Marneus Calgar 127
Maître Archiviste Tigurius 128
Capitaine Sicarius 128
Uriel Ventris 129
Darnath Lysander 129
Tor Garadon 130
Pedro Kantor 130
Révérend de Fer Feirros 131
Kayvaan Shrike 132
Kor'sarro Khan 132
Vulkan He'stan 133
Adrax Agatone 133
Capitaine 134
Capitaine en Armure Gravis 135
Capitaine en Armure Phobos 136
Capitaine en Armure Terminator 137
Capitaine à Réacteur Dorsal 138
Lieutenant 139
Lieutenant en Armure Reiver 140
Lieutenant en Armure Phobos 140
Lieutenant avec Arme Combinée 141
Archiviste 142
Archiviste en Armure Phobos 142
Archiviste en Armure Terminator 143
Chapelain 144
Chapelain en Armure Terminator 144
Chapelain à Moto 145
Chapelain à Réacteur Dorsal 146
Techmarine 147
Apothicaire 148
Apothicaire Biologis 149
Doyen 149
Doyen en Armure Terminator 150
Doyen Bladeguard 151
Iudicateur 151
Héros de Compagnie 152
Escouade Intercessor 153
Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux 154
Escouade d'Assaut Intercessor 155
Escouade Lourde Intercessor 155
Escouade Incursor 156
Escouade Infiltrator 156
Escouade Tactique 157
Escouade Scout 158
Escouade de Vétérans Bladeguards 159
Escouade de Vétérans Bladeguards à Réacteurs dorsaux 160
Escouade de Vétérans Sternguards 161
Escouade Infernus 162
Escouade Aggressor 162
Escouade Reiver 163
Escouade d'Assaut Terminator 164
Escouade Terminator 165
Escouade d'Assaut Centurion 166
Escouade Centurion Devastator 166
Exo-harnais Tactique Invictor 167
Dreadnought Brutalis 167
Dreadnought 168
Dreadnought Redemptor 169
Dreadnought Ballistus 170
Escouade Suppressor 170
Escouade Outrider 171
Quad Invader 171
Escouade Inceptor 172
Storm Speeder Hailstrike 172
Storm Speeder Thunderstrike 173
Storm Speeder Hammerstrike 173
Escouade Hellblaster 174
Escouade Eliminator 174
Escouade Eradicator 175
Escouade Desolation 175
Escouade Devastator 176
Servo-tourelles Firestrike 177
Whirlwind 177
Gladiator Valiant 178
Gladiator Lancer 179
Gladiator Reaper 179
Predator Destructor 180
Predator Annihilator 180
Vindicator 181
Land Raider 182
Land Raider Crusader 182
Land Raider Redeemer 184
Repulsor 185
Repulsor Executioner 186
Rhino 187
Razorback 188
Impulsor 189
Escorteur Stormraven 190
Intercepteur Stormhawk 191
Escorteur Stormtalon 191
Module de Largage 192
Bunker Hammerfall 193

PRODUIT PAR LE STUDIO DE DESIGN WARHAMMER

Codex : Space Marines © Copyright Games Workshop Limited 2023. Codex : Space Marines, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo de l'aigle à deux têtes "Aquila", tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages, ainsi que leurs déclinaisons, sont ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants ou des bombes aérosol, et veillez à lire et respecter les instructions figurant sur l'emballage.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

WARHAMMER.COM

Aux yeux de sa congrégation, la prêtresse avait la silhouette de l'immense pupitre en forme d'aquila derrière lequel elle se tenait. La lumière entrait dans le cathedrum filtrée par les vitraux en armaverre hauts d'une cinquantaine de mètres dans son dos. La scène qui y était stylisée dépeignait neuf Anges de la Mort auréolés, châtiant les ennemis de l'Empereur à grands coups d'épées enflammées et de boucliers aux motifs de crânes et nimbés de lumière divine. Tous portaient une lourde armure de la couleur du saphir, de l'émeraude, du rubis, de l'onyx, de l'ivoire ou de l'orage.

"Et par la main de l'Empereur Tout-puissant, Ses Anges de la Mort furent créés, afin que l'Humanité trouve sa place légitime, et pour anéantir Ses ennemis", scandait la prêtresse. Sa voix, relayée par une succession de haut-parleurs chacun décalé d'une milliseconde avec le précédent, se réverbérait dans l'immense espace. L'effet magnifiait le discours, comme si une multitude de prêtres parlaient en une harmonie quasi synchrone. Des milliers de citoyens assis sur des bancs de pierre écoutaient, captivés. Au-dessus d'eux flottaient des chérubins biomécaniques, portés par des ailes qui cliquetaient à chaque battement inhumain. Les hideux poupons balançaient de lourds encensoirs qui dégorgeaient une fumée grasse. L'architecture gothique brute du cathedrum était agrémentée de sculptures de gargouilles et de squelettes encapuchonnés munis de longues faux.

"Ils vinrent sur ce monde, il y a six siècles, pour nous libérer de l'invasion des..." hésita la prêtresse pour ménager son effet "... xénos".

Une vague de peur et de haine secoua les ouailles. D'aucuns se couvraient les yeux à la seule idée d'extraterrestres foulant leur monde. D'autres faisaient le signe de l'aquila sur leur poitrine. D'autres encore, imbus d'une colère bien légitime, crachèrent des jurons de haine. La majorité des citoyens descendait d'ouvriers déplacés sur cette planète pour remplacer ceux tués par les xénos, sans rien pour les relier aux horreurs de cette époque révolue. Néanmoins, ils ressentaient la terreur d'une invasion étrangère comme s'ils en avaient déjà fait l'expérience eux-mêmes et y avaient survécu. Ils entendaient le même sermon à chaque cycle de ce service obligatoire, et pourtant, celui-ci faisait toujours son effet.

"Pas un seul xéno ne survécut lorsque Ses Anges de la Mort vinrent sur leurs ailes de feu, les lames brûlantes d'une sainte lumière et les bolters sacrés rugissant de triomphe ! Pas une fois les Space Marines ne flanchèrent, et ils ne cédèrent pas un seul pouce de terrain ! Aussi vils et retors que furent les xénos, quel que fût leur nombre, quelle que fût leur force brute, ils n'étaient qu'une bête à pourfendre, châtiée par la colère sans limite des plus grandes créations de l'Empereur !

"Des créations sans pareille ! Leur esprit tactique est insondable, et aucun ennemi ne peut compter l'égaler ! Hauts de dix pieds au moins, ils se parent d'armures faites de foi et d'acier, si robustes qu'elles peuvent supporter la chaleur d'un soleil ! Chacun d'eux est une manifestation de la volonté parfaite de l'Empereur, et il n'existe aucune carapace ni aucun harnois qu'ils ne peuvent perforer !

"Rendez grâce, je vous le demande, rendez grâce ! Louez l'Empereur qui nous protège si inflexiblement ! Criez votre gratitude, car Il a rendu notre monde si sûr que nous n'aurons plus jamais besoin de ses Anges !"

***

La taverne résonnait des rires et de la clameur des conversations. Le quart était fini depuis deux heures, et les ouvriers noirs de suie rassérénaient leur esprit épuisé dans le houblon qui coulait à flots. Les chopes débordaient du liquide mousseux chaque fois qu'on trinquait ou qu'on les reposait bruyamment sur les tables en acier. Partout, les lieux étaient croûtés de rouille, et un liquide brunâtre suintait du plafond.

"J'vous dis qu'j'en -hips- ai vu un !" bredouillait Gern, un doigt tendu sous les nez de ses compagnons de beuverie. Ils levèrent les yeux au ciel, certains en ricanant d'exaspération, d'autres en le couvrant d'insulte. "Rigolez pas, bande d'ignares ! Y a pas un seul d'vous qui a ne serait-ce que quitté ce niveau du macrofab ! Moi j'étais..."

"Dans les régiments" finit pour lui Rebb avec un bâillement exagéré.

"J'ai été sur quatre autres mondes", singea Yek, d'un ton plus que moqueur.

"J'en ai vu un ! Un Ange de la Mort !" cria Gern par-dessus les rires des autres.

"Tout le monde sait qu'ils existent pas, reprit Yek. Pas comme on le dit en tout cas. On raconte ces crétineries pour pas qu'le commun soit trop effrayé des prédacloaques."

"Et à raison", répliqua Rebb, levant son bras gauche qui n'était qu'un bionique rudimentaire jusqu'à l'épaule. La bande éclata à nouveau de rire. Rebb ironisait constamment sur la perte de son bras dans la gueule d'un prédacloaque, le jour où il avait aussi perdu son oncle.

"Raconte-nous donc à quoi qu'il ressemblait, alors, Gern", lança Puy.

"Des ailes d'la taille d'une hab'?" suggéra Rebb.

"Des mains aussi fortes que la morsure d'un prédacloaque?" renchérit Yek.

Gern accueillit ces questions d'un majeur grossièrement tendu qui ne déclencha que plus de rires.

"Vous diriez pas ça si vous les aviez vus, dit-il. Leur armure avait la couleur du sang. Ils volaient comme des anges. Ils avaient des ailes, c'est moi qui vous le dis! Ils... scintillaient à la lumière du jour. Et ils découpaient les hérétiques comme du papier."

"Et où t'étais quand ça s'est passé?" demanda Puy.

"À peu près six bornes", grommela Gern, le visage empourpré.

"Leur armure, elle avait la même couleur que ta tronche?" demanda Rebb.

"J'les ai vus dans l'ciel, dit Gern. Et la nana du mess m'a raconté le reste, poursuivit-il comme personne n'arrivait à articuler une question intelligible. Elle disait qu'ils étaient angéliques, beaux et qu'ils bougeaient aussi léger qu'un mégot dans le vent malgré l'armure. Tout l'monde pleurait en les voyant. Tombait à genoux. C'était un signe de l'Empereur! Ils étaient énormes, qu'elle disait, et leurs épées grosses comme un homme!"

Yek enfonça son doigt dans la bedaine de Gern. "Pas aussi grosses que tous les hommes, hein?"

"On dirait un prêtre, dit Rebb. T'es sûr qu't'as pas juste forcé sur la bibine? Y a des trucs louches qui tournent, hors monde, qu'on dit. Ils mettent n'importe quoi dans les fûts."

"Prie juste qu'ils t'entendent pas, répondit Gern en avalant une grosse gorgée du contenu de sa chope.

***

"'Ils devront être purs de cœur et forts de corps, épargnés de tout doute et affranchis de toute cupidité. Ils seront les étoiles les plus brillantes du firmament de la guerre. Des Anges de la Mort, dont les ailes brillantes apportent l'annihilation aux ennemis de l'Humanité. Qu'il en soit ainsi pour mille fois mille ans, jusqu'à la fin de l'éternité et l'extinction de la chair mortelle.' – ainsi l'écrivait Roboute Guilliman lui-même, il y a des années, dit l'Inquisitrice Larga Iuhtor de l'Ordo Astartes à son nouvel acolyte. Ambitieux, voire tristement optimiste, ajouta-t-elle. Leurs forces sont sans limites, c'est indéniable. Des guerriers presque sans égaux."

Le bourdonnement du vaisseau de l'Inquisitrice tandis qu'il traversait le warp emplit un bref instant de silence. Il concurrençait l'infime vrombissement et le tintement sporadiques des bandes lumens intégrées au plafond des appartements, qui projetaient une lumière crue et froide. Des plaques de données s'empilaient proprement sur des bureaux, chacune minutieusement étiquetée selon une méthode précise que seule l'Inquisitrice connaissait. Des schémas soigneusement dessinés, dépeignant la physiologie space marine, étaient accrochés aux murs.

"Chacun est fort comme plusieurs mortels. Ils peuvent supporter les déserts les plus chauds, les toundras les plus froides, les atmosphères les plus toxiques et même le vide spatial. Ils ont à peine besoin de se nourrir, et peuvent combattre des semaines durant sans s'interrompre, et toujours plus efficacement que des troupes d'élites non augmentées au sommet de leur forme. Leurs armes sont les plus puissantes que l'Humanité puisse produire, et leurs armures comptent parmi les plus lourdes et les plus mobiles. Or, ils sont fatals même nus, car chacun d'eux est une arme vivante façonnée par l'Empereur pour porter la guerre et l'annihilation à leurs ennemis."

"Hypno-endoctrinés depuis l'enfance, la reddition est un concept qui leur est étranger. La peur est une émotion qui leur est inconnue, seulement éprouvée par les mortels et à peine digne de pitié. Pour certains, même la retraite tactique est anathème, et assimilable à la pire des couardises. Pour nos adversaires, les Space Marines sont un mur de forteresse inexpugnable, inflexible, incassable. Souvenez-vous toujours: ils ne craindront même pas les représailles s'ils viennent à trahir l'Empereur."

"Il n'existe aucune menace connue, aussi ancienne soit-elle, que les Space Marines n'aient pas écrasée. Et je n'exagère pas, Acolyte. Ils ne font pas que vaincre les ennemis de l'Empereur, ils les annihilent. C'est la seule chose qui les satisfasse. Ils n'ont pas pour but de forger la paix, ni de nouer des alliances. Ils n'existent que pour purger les étoiles du xéno, du mutant, de l'hérétique, du sorcier et de toutes les menaces qui osent pointer le bout de leur groin."

"J'ai vu un Space Marine arracher les pattes d'un Krootox à mains nues. J'en ai vu un réduire un Barghesi en lambeaux de viande en quelques moulinets d'épée tronçonneuse. Et j'ai vu des Londaxi, des Orks et des Tyranides subir le même sort."

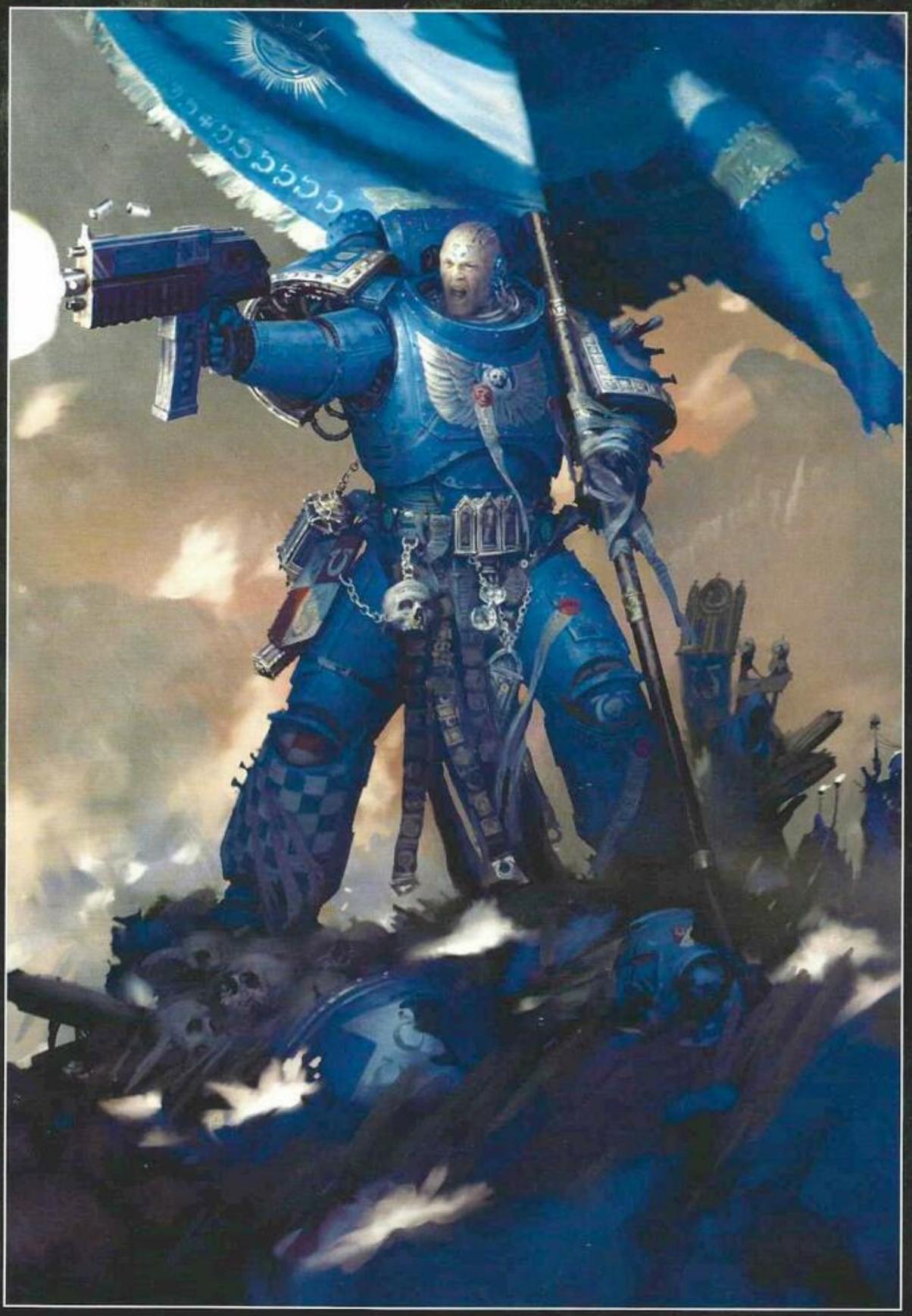
"Vous pouvez croire en eux, Acolyte, les voir comme une parfaite manifestation de la puissance de l'Empereur. Et s'ils ne connaissent pas la peur... Nous devons avoir peur d'eux. Car la force des Space Marines n'est pas moins létale si elle est tournée contre l'Imperium. Nous devons rester vigilants, au risque que l'impensable se produise."

La Genèse de Demi-dieux

LES SPACE MARINES SONT LA MANIFESTATION DE LA VOLONTÉ DE L'EMPEREUR. ILS SONT SES ANGES DE LA MORT, DESCENDANT DE LEURS PUISSANTS VAISSEAUX POUR PURGER LA GALAXIE DES ENNEMIS DE L'HUMANITÉ. DEPUIS DIX MILLE ANS, LES CHAPITRES SPACE MARINES SONT LE BOUCLIER ET L'ÉPÉE DE L'HUMANITÉ CONTRE LES HORREURS QUI L'ASSAILLENT. JAMAIS ILS N'ONT FAILLI, ET JAMAIS ILS NE FAILLIRONT.

SUPER-SOLDATS GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉS FORGÉS PAR LES ARTIFICES OCCULTES CRÉÉS PAR L'EMPEREUR EN PERSONNE, ILS COMPTENT PARMI LES PLUS GRANDS GUERRIERS AYANT JAMAIS EXISTÉ. ILS SONT PLUS FORTS, PLUS RAPIDES ET PLUS RÉSISTANTS QUE LES HUMAINS QU'ILS ONT JURÉ DE PROTÉGER. GRÂCE AU PSYCHO-ENDOCTRINEMENT QU'ILS SUIVENT DÈS LEUR PLUS JEUNE ÂGE, ILS SONT IMMUNISÉS À LA PEUR ET LEUR LOYAUTÉ EST SANS FAILLE. SUR LE CHAMP DE BATAILLE, CE SONT DES GUERRIERS IMPLACABLES QUI METTENT TOUT EN ŒUVRE POUR REMPORTER DES VICTOIRES IMPOSSIBLES POUR DES SOLDATS ORDINAIRES.

À L'ÈRE INDOMITUS, L'IMPERIUM EST PLUS QUE JAMAIS ATTAQUÉ DE L'EXTÉRIEUR ET DE L'INTÉRIEUR. LES SPACE MARINES TIENNENT BON, AFFRONTANT L'ENNEMI DE FRONT, LEUR FOI INÉBRANLABLE EN L'IMPERIUM BRÛLANT DANS LEURS CŒURS. ILS SONT LES CHAMPIONS DE L'HUMANITÉ, ET ILS NE CONNAISSENT PAS LA PEUR. LA DÉFAITE EST PROMISE À L'ADVERSAIRE, CAR TANT QU'UN SPACE MARINE SE BAT, L'ESPOIR DEMEURE POUR L'IMPERIUM.



A84858A141-41
LE PIÈGE DE NACHMUND

Le Piège de Nachmund est une des rares trajectoires warp stable à travers la Grande Faille. Conscient de sa valeur stratégique, Abaddon le Fléau ordonne à son héraut, Haarken Worldclaimer, de le conquérir et lui confie une armée colossale pour y parvenir. En dépit des efforts des Gardiens du Piège, une confrérie de forces de frappe space marines ayant fait vœu de protéger la région, Worldclaimer arrive à ses fins. Néanmoins, des milliers de Space Marines livrent à présent une guérilla au cœur des lignes d'approvisionnement des hérétiques, ou sont venus renforcer les garnisons impériales prêtes à arrêter l'ost de Haarken au Mur Sanctus.

Les premiers jours de l'expansion de l'Humanité dans les étoiles relèvent de légendes obscures dont plus personne ne se souvient, sinon l'Empereur de l'Humanité. À cette époque, des guerres terribles noyaient la galaxie, et à mesure que les civilisations humaines se morcelaient, des peuples xénos et de vils prédateurs du warp en profitaient pour piller des mondes laissés à leur sort et asservir leur population. Des planètes furent mises à sac, leurs habitants massacrés, et les survivants sombrèrent dans la barbarie. Ses populations éparpillées et assaillies, l'Humanité était au bord de l'extinction.

Des cendres de cette Ère des Luttes émergea un puissant meneur, l'être qu'on finirait par appeler l'Empereur. Ses origines sont inconnues, mais c'est sur Terra qu'il fonda un empire qui finirait par unifier l'Humanité. Dès le début de ses campagnes, l'Empereur employa des guerriers conçus génétiquement, qui n'étaient autres que les précurseurs des Space Marines, et dans des cryptes enfouies sous la surface de Terra, il ourdissait déjà la création de la génération de super-guerriers suivante.

Par le truchement de technologies insondables, de son intellect surnaturel et de son propre génome, l'Empereur conçut les vingt individus extraordinaires qu'on appellerait plus tard les Primarques. Il prévoyait d'en faire ses généraux et l'incarnation de ses idéaux pour l'avenir de l'Humanité. Chacun serait nanti d'une volonté indomptable, de capacités physiques semblables à celles de demi-dieux, et d'un charisme qui susciterait la dévotion totale de leurs partisans, mortels comme Space Marines. Or, au moment de la création des Primarques, de féroces tempêtes warp coupèrent Terra du reste de l'Humanité, alors livrée à elle-même. Les Primarques devaient unifier la race humaine sous la bannière de l'Empereur, et ses projets se heurtaient désormais à un mur. Pire encore, les Primarques, victimes de forces inconnues, disparurent aux premiers stades de leur développement et furent éparpillés dans la galaxie.

Tout ne fut cependant pas perdu. L'Empereur avait encore les archives génétiques de ses chers Primarques, et ses incomparables connaissances dans l'art subtil et infiniment complexe de la géno-ingénierie et de l'alchimie occulte qu'il avait employées pour les créer.

Armé de cette technologie, de son intelligence et sa volonté sans limite, l'Empereur créa les Space Marines. Rassemblés en les vingt grandes Légions de la Première Fondation, chacun était un guerrier à la force immense et la détermination indestructible. À la tête de ces immenses armées, l'Empereur était

résolu à conquérir la galaxie dans une mission qu'on baptisa la Grande Croisade. Une fois les tempêtes warp qui isolaient Terra dissipées, l'Empereur envoya ses Légions. Inlassablement, elles reconquéraient des mondes, établissaient l'ordre, et la civilisation humaine fleurit à nouveau. Au cours de cette épreuve immense pour l'Humanité, on redécouvrit les Primarques les uns après les autres. L'Empereur leur confia aussitôt le commandement de leur Légion, et chacun remodela la sienne à son image.

Hélas, cette époque de grandeur ne dura pas. Les Primarques et leurs Space Marines, malgré leur puissance et leur dévotion apparente à l'Empereur et à sa cause, s'avéraient faillibles. Horus, le plus grand des Primarques et fidèle Maître de Guerre des armées de l'Empereur, se retourna contre l'Imperium, rejoint dans sa trahison par huit autres Primarques. La toute-puissance des Légions space marines s'abattit sur l'Imperium dans les années de guerre apocalyptique qui s'ensuivirent et ce jusqu'à la défaite d'Horus, prouvant indubitablement que même les plus grandes créations de l'Empereur ne sauraient être parfaites. L'événement, appelé Hérésie d'Horus, fut entièrement étouffé par la bureaucratie labyrinthique de l'Imperium et ses agences d'oppression, et la majeure partie de l'Humanité en ignore tout. Pourtant, malgré la menace de félonie que les Space Marines font peser, ils étaient et restent des armes si efficaces que l'Imperium n'a jamais cessé d'en créer d'autres.

LA CRÉATION D'UN SPACE MARINE

Chaque Space Marine est un guerrier sans égal. Ses frères et lui sont des post-humains profondément augmentés, après des années d'entraînement rigoureux, de chirurgie douloureuse et de psycho-endoctrinement. Ce processus est le fruit d'une science ésotérique, auquel les recrues ne survivent pas toujours. Tel est le prix que doit payer l'Humanité pour survivre aux tempêtes qui l'affligent.

Malgré leur force phénoménale, les conflits incessants qu'ils livrent prélèvent un lourd tribut chez les Space Marines. Pour éviter l'extinction, les Chapitres doivent recruter constamment. Le processus de sélection est extrêmement varié car chaque Chapitre emploie des méthodes uniques et parfois clandestines pour trouver de nouvelles recrues. Les aspirants sont invariablement jeunes, car un corps trop mature pourrait rejeter les implants, dérivés d'un matériau appelé génogerme, dont ils ont besoin pour devenir des Space Marines. Tous les aspirants doivent réussir des épreuves difficiles, qu'il s'agisse de parcourir de grandes distances dans un environnement inhospitalier avec un minimum de vivres, de chasser la mégafaune locale avec pour seule arme un bâton taillé en pointe, ou toute autre épreuve physique ou mentale appropriée. Ceux qui échouent sans avoir la chance de succomber durant leurs épreuves sont transformés en servitors décérébrés.

Pour ceux qui gagnent le droit de suivre l'entraînement, le périple pour devenir des Space Marines ne fait que commencer. En effet, être un Space Marine, c'est accepter d'endurer des

souffrances et des cauchemars que les humains ordinaires ne sauraient imaginer, et les recrues doivent s'y préparer physiquement, mentalement et spirituellement. Des années durant, les aspirants suivent un entraînement incroyablement difficile. Ils apprennent diverses méthodes de combat, ainsi que le maniement des armes et des véhicules de l'arsenal des Space Marines. Leur entraînement physique est entrecoupé de périodes de suggestion hypnotique, de méditation, d'évaluation psychologique et spirituelle, ainsi que d'une initiation progressive à l'histoire, aux rites et aux traditions du Chapitre. En plus de tout cela, les recrues reçoivent leurs implants.

Les implants génétiques sont des greffes d'organes artificiels. Certains confèrent des aptitudes uniques, comme la glande de Betcher, qui permet aux Space Marines de cracher du venin. D'autres améliorent des capacités existantes, comme les tendons hélicoïdaux, qui augmentent la force et la résistance physique. L'implantation doit se faire dans un ordre précis, bien que nul ne sache exactement pourquoi. Le génogerme est une ressource limitée, qu'il est impossible de manufacturer sans la maturation de glandes progénoïdes implantées dans le corps d'un Space Marine, et les récupérer à la mort d'un guerrier est un devoir sacré pour ses frères de bataille.

Malgré les efforts déployés pour préserver la pureté du génogerme, les niveaux de qualité varient d'un Chapitre à l'autre. Celui des Ultramarines est réputé pour sa pureté, ce qui explique le grand nombre de descendants directs de Roboute Guilliman. De son côté, le génogerme des Imperial Fists ne dispose pas des marqueurs génétiques pour développer certains organes spécialisés.

SPACE MARINES PRIMARIS

Outre les dix-neuf organes spécialisés que tous les Space Marines possèdent depuis la Première Fondation, les Space Marines Primaris en possèdent trois de plus. Ces organes les rendent encore plus forts et résistants que les Space Marines ordinaires. Ce fut grâce au Sangprimus Portum – un objet recelant un puissant matériel génétique prélevé sur les Primarques eux-mêmes – que l'Archimagos Belisarius Cawl fut en mesure d'obtenir ce miracle biotechnique. Lors de la Fondation Ultima, des dizaines de milliers de Space Marines Primaris renforcèrent les Chapitres amoindris ou en constituèrent de nouveaux. Depuis lors, nombre de Chapitres ont employé cette technologie pour transformer leurs recrues en Space Marines Primaris.

Néanmoins, l'avancée technologique la plus décisive fut le développement du procédé chirurgical permettant de greffer les trois organes supplémentaires des Primaris à des Space Marines déjà arrivés à maturité. Ce fut sans doute Marneus Calgar, le Maître de Chapitre des Ultramarines, qui se plia le premier à cette procédure dangereuse nécessitant de nombreux jours de souffrance. D'autres ont depuis risqué leur vie de la sorte après avoir été témoin des exploits des Primaris au combat.

UN MILLIER DE CHAPITRES

Selon les sources, plus de mille Chapitres de Space Marines, véritables armées autonomes et indépendantes, combattent au nom de l'Empereur. Neuf d'entre eux portent le nom des Légions qui restèrent loyales à l'Empereur au cours de l'Hérésie d'Horus, les autres sont des Chapitres successeurs, descendants génétiques des neuf Primarques loyalistes.

La toute première Fondation concerna la création des vingt Légions space marines initiales des mains de l'Empereur. À la suite de l'Hérésie d'Horus, et pour empêcher qu'un tel désastre se reproduise, Roboute Guilliman décréta dans son Codex Astartes que les Légions seraient scindées en confréries plus réduites appelées Chapitres, et dont une conserverait le nom de sa Légion d'origine. Ces forces de combat flexibles compteraient à peine plus d'un millier de guerriers répartis en dix compagnies, et on en forma ainsi des dizaines. C'est ce qu'on appela la Deuxième Fondation.

Le nombre des Chapitres space marines varie selon les époques. Certains furent anéantis à l'issue de conflits cataclysmiques, mais puisqu'ils sont considérés comme cruciaux pour le dispositif défensif de l'Humanité, plusieurs Fondations ont été ordonnées au fil du temps. Néanmoins, une décision d'une telle magnitude est du ressort exclusif des Hauts Seigneurs de Terra, et ceux-ci n'y auraient consenti que vingt-sept fois au cours des dix derniers millénaires.

Il n'y a pas d'intervalle défini entre chaque Fondation, elles sont ordonnées par les Hauts Seigneurs, et donc l'Empereur, et il n'y a pas de limite au nombre de Chapitres créés. Chaque Fondation peut aussi bien être séparée par des millénaires que par quelques décennies, et elles peuvent aussi bien concerner une poignée de Chapitres que plusieurs dizaines.

Les informations concernant les Fondations sont terriblement incomplètes. Certaines sont perdues sous des tonnes de documents. Certaines sont devenues illisibles parce que le vélin où elles sont inscrites a succombé aux ravages du temps avant que les scripto-savants

A02947A197-41
PEAU BLEUE, BALAFRE ROUGE
Après avoir été ballottée dans l'espace par une convulsion empyréenne, une flotte de colonisation t'au commence à revendiquer des planètes près du monde d'origine des Blood Angels. Les efforts initiaux des xénos sont brutalement mis à l'arrêt par des forces de frappe de Space Marines issus de la lignée de Sanguinius. Le conflit dégénère tandis que les envoyés t'au de la caste de l'Eau et leurs paroles mielleuses retournent les populations des mondes impériaux contre les forces de l'Empereur et s'adjoignent des mercenaires xénos. Les confrontations intenses prennent une nouvelle tournure quand une vrille de la Flotte-ruche Léviathan plonge sur le Système Hepthélion.

A18395A388-41
LA GUERRE DES FAUX PROPHÈTES

Le Culte de l'Impureté prend racine sur le pèlerinage de la route de Macharius. Ses membres prolifèrent en secret, leur seul signe d'allégeance se manifestant sous la forme d'une parodie impie du sceau de pureté de l'Adeptus Astartes, fusionné sur leur peau au niveau du cœur. Dirigée par les visions que leur envoient des Apôtres Noirs Word Bearers, la secte se répand dans le Segmentum Pacificus puis se soulève. Des guerriers de plusieurs Chapitres, dont les Angels Arisen, les Blood Vipers, les Iron Butchers, les Scions of Mathellax, la Silent Vigil et les Twilight Magisters, sont tenus en échec par des milliards d'égarés et de damnés.

puissent les recopier. D'autres ont été détruites délibérément, notamment durant le Règne du Sang, à l'occasion duquel des bibliothèques entières furent incendiées. Des Inquisiteurs découvrirent par ailleurs que les archives de l'Adeptus Mechanicus étaient incomplètes, ce qui suggérait une falsification délibérée.

Certaines Fondations sont célèbres, et illustrent la nature fragmentaire des archives impériales. La Treizième Fondation fut surnommée la Fondation Obscure car l'Adeptus Terra ignore le nombre de Chapitres créés alors, ainsi que le génogerme qui servit de matière première. L'hypothèse selon laquelle les Exorcists font partie de la Fondation Obscure déclencha une guerre inquisitoriale mineure. La vingt et unième Fondation, ou Fondation Maudite, avait pour but de résoudre les déficiences du génogerme, mais elle engendra au contraire des Chapitres aux instabilités extrêmes, tels que les Black Dragons. Malgré leur apparente pureté, d'autres, comme les Lamenters, furent victimes d'une mauvaise fortune quasi surnaturelle. La vingt-troisième, dite Fondation Sentinelle, eut pour but de sécuriser des zones vulnérables de la galaxie. Les Iron Lords, les Star Phantoms et les Marines Errant furent créés à cette occasion. La plus récente est la Fondation Ultima. Ne comptant que des Space Marines Primaris, elle fut décidée par Roboute Guilliman juste après sa résurrection. C'est sans doute la Fondation la plus importante des derniers millénaires, en termes d'effectifs comme de valeur historique. Les Chapitres créés pour l'occasion incluent les Void Tridents, les Rift Stalkers, les Rift Cobras, les Knights of the Chalice et les Umbral Knights.

Même si tous les Chapitres space marines opéraient à effectif total, ce qui est impossible du fait des pertes au combat, on ne saurait compter plus d'un Space Marine par monde impérial. Les Space Marines doivent donc choisir avec soin les théâtres d'opérations où ils seront les plus efficaces. L'honneur personnel ou le respect d'un pacte ancestral peut influer sur la décision, mais certains basent leur décision sur des moyens plus ésotériques, et ne combattent que là où le Tarot de l'Empereur leur indique d'aller. Quoi qu'il en soit, où qu'ils se rendent, les Space Marines massacrent leurs adversaires et les écrasent sous leurs bottes de céramite.

RÔLES TACTIQUES

La plupart des Space Marines appartiennent à une escouade au rôle tactique spécifique : Vétéran, Ligne, Appui Rapproché ou Appui Feu. Chacun de ces rôles englobe plusieurs types d'escouade chacune dotée d'équipements et de doctrines de combat spécifiques. On attend d'un Space Marine qu'il maîtrise l'arsenal, les tactiques et les devoirs de tous les types d'escouades liées à son rôle. À condition qu'une force de frappe dispose de l'équipement nécessaire, une même escouade peut être spécifiquement équipée pour permettre aux Space Marines de dominer le champ de bataille contre n'importe quel ennemi et quel que soit le terrain. Par exemple, au cours d'une campagne, un Space Marine d'une escouade d'Appui Feu doit être capable de combattre en tant qu'Eliminator, Suppressor, Hellblaster, etc., en changeant d'équipement si nécessaire et si le contexte le permet. Son escouade peut même se voir divisée en deux escouades de combat, chacune munie d'un équipement différent, cela pour améliorer encore la flexibilité de la force de frappe. Cette seule possibilité est en soi une preuve de plus de l'intelligence, de la mémoire et de l'habileté des Space Marines.

ÉTAT-MAJOR
Capitaines
Lieutenants
Vétérans de Compagnie
Champions de Compagnie
Doyens de Compagnie

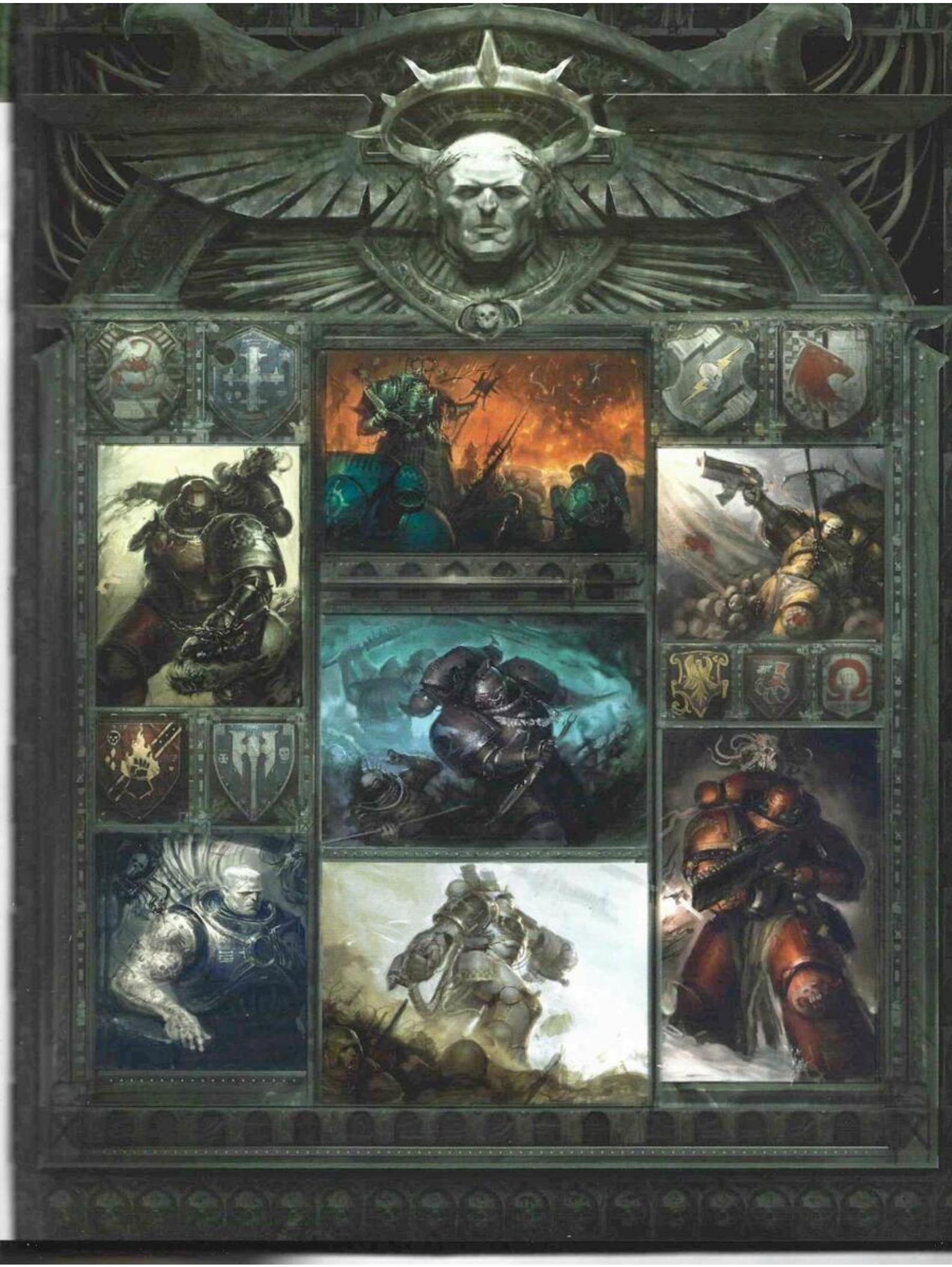
VÉTÉRAN
Escouades d'Assaut Terminator
Vétérans Bladeguard
Vétérans Sternguard
Escouades Terminator
Vétérans Vanguard
Escouades de Vétérans Intercessor

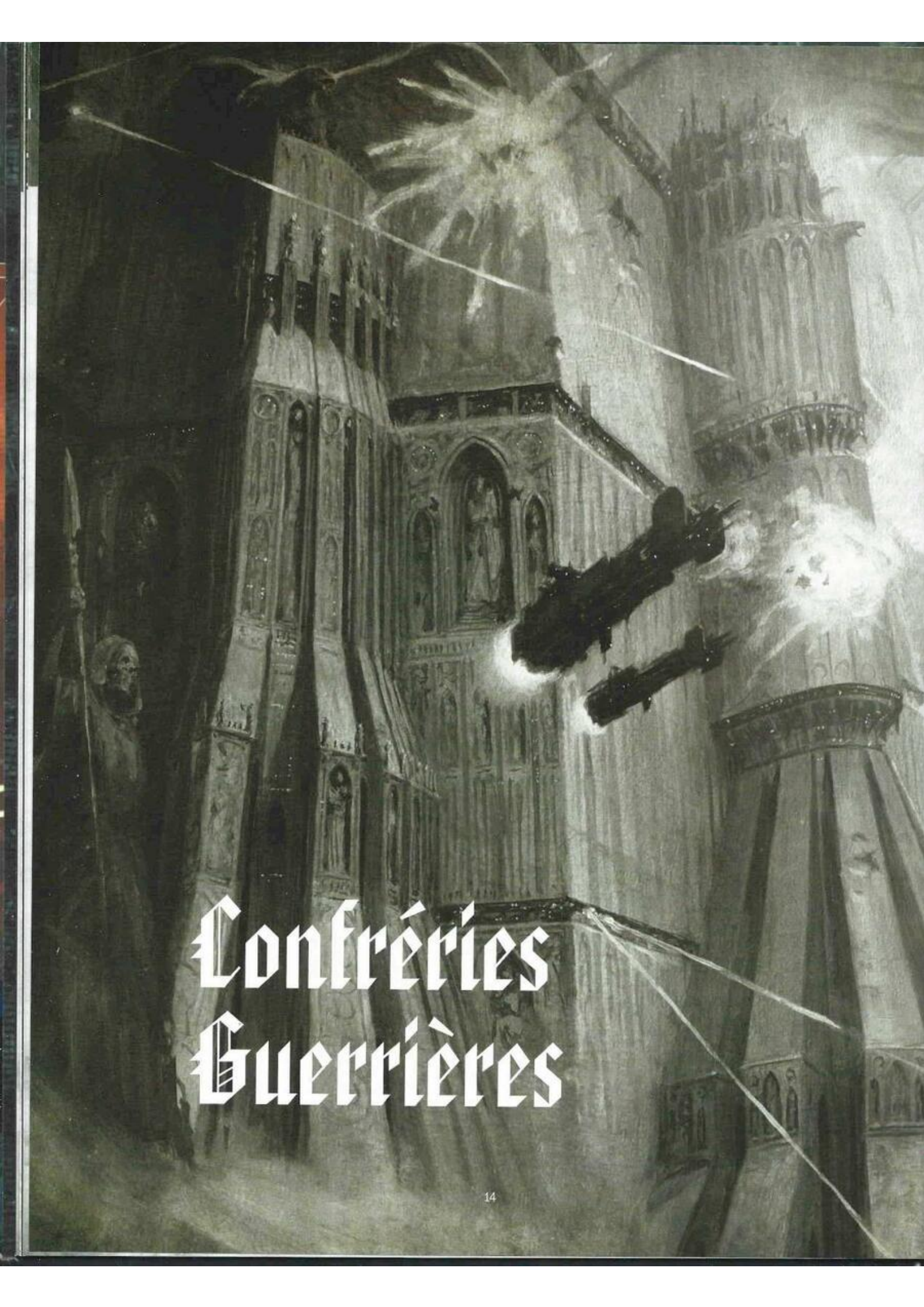
LIGNE
Escouades Tactiques
Escouades Intercessor
Escouades Infiltrator*
Escouades d'Intercessors Lourds

APPUI RAPPROCHÉ
Escouades d'Assaut Intercessor
Escouades d'Assaut
Escouades de Motos d'Assaut
Escouades de Motos
Escouades d'Assaut Centurion
Escouades Inceptor
Escouades Incursor*
Quads Invader
Land Speeders
Escouades Outrider
Escouades Reiver*
Storm Speeders
Escouades Infernus

APPUI FEU
Escouades Aggressor
Escouades Devastator Centurion
Escouades Devastator
Escouades Desolator
Escouades Eliminator*
Escouades Eradicator
Escouades Hellblaster
Escouades Suppressor*

**Dénote des types d'escouade classifiés comme unités "d'Avant-garde". Dix d'entre elles forment la force permanente d'une 10e Compagnie fidèle au Codex.*





Confréries Guerrières

PLANÈTES CHAPITRALES

La plupart des Chapitres de Space Marines sont basés sur une planète dont le Maître de Chapitre est le souverain absolu, où ils recrutent et entraînent leurs aspirants, et se ravitaillent en hommes et en matériel. Seule Terra a davantage d'importance à leurs yeux, et les populations locales leur vouent une loyauté sans faille, que seule dépasse la fidélité à l'Empereur.

Les récits de la prise de contrôle de son monde d'origine par un Chapitre sont extrêmement variés. La plupart de ceux de la Première Fondation ont pour planète chapitrale celle de leur Primarque. Ceux des Fondations ultérieures règnent sur des mondes conquis par leur Primarque lors de la Grande Croisade. D'autres libérèrent leur planète de la tyrannie, des hérétiques ou des xénos. D'autres encore les reçurent en récompense. Beaucoup de chapitres ne savent pas comment ils arrivèrent sur leur planète chapitrale, car leurs archives ont été perdues, oubliées, détruites ou censurées, si bien que tout ce qu'ils savent, c'est que leur monde natal, et la forteresse-monastère qui y fut bâtie, est leur royaume, et qu'ils le défendront jusqu'à la mort.

Nombre de Chapitres contrôlent des mondes hostiles primitifs aux populations capables d'endurer des conditions difficiles. Sur ces mondes, l'existence même est une épreuve, ce qui convient parfaitement aux Space Marines, qui ont besoin d'aspirants aptes à survivre aux périls qui les attendent. Certains recrutent sur plusieurs mondes, qu'ils y soient contraints par des pertes élevées ou une natalité insuffisante sur leur planète chapitrale, ou simplement par choix. Certains exigent un tribut en hommes aux mondes qu'ils ont sauvés, d'autres ont des relations avec des mondes voisins qui leur fournissent des recrues. Bien que certains observateurs déplorent cette diversité de recrutement, les Chapitres qui ont recours à des néophytes d'origine extérieure les soumettent à un endoctrinement intensif jusqu'à ce qu'il soit impossible de les distinguer des recrues locales.

La culture de nombreux Chapitres est intimement liée à leur monde natal. Ainsi, de même que leur peuple travaille les riches minerais tirés du sol de leur planète, les Salamanders suivent la voie de l'artisan et du forgeron. Les festins des Space Wolves s'inspirent des banquets des tribus où ils trouvent leurs recrues, et leurs guerriers arborent force trophées de chasse, à l'instar des chefs et héros des légendes de Fenris.

La sphère d'influence des chapitres peut s'étendre au-delà de leur monde chapitral, mais se limite le plus souvent à leur système stellaire. Cependant, en cette ère de ténèbres, le contrôle de nombreuses régions de l'espace est tombé directement sous la coupe des Space Marines, pour des questions de sécurité et de stabilité. C'est notamment le cas dans l'Imperium Nihilus, où un nombre croissant de mondes cèdent tout ou partie de leur autorité aux Chapitres space marines locaux, quand ils ne leur offrent pas des ressources, des aspirants et des serfs en échange de leur protection. Un grand nombre de mondes chapitraux ont accueilli des réfugiés, contraints à l'exil par la guerre. Certains Chapitres, comme les Ultramarines, ont les territoires et les moyens d'absorber ces flots d'exilés. D'autres, dont les fiefs sont particulièrement inhospitaliers, exigent que les réfugiés entrent directement au service du Chapitre en échange de l'asile, quand ils ne les laissent pas lutter pour la survie sur leurs mondes hostiles. Pour ces malheureux, les conditions ne s'améliorent guère.

CHAPITRES ITINÉRANTS

Plusieurs Chapitres space marines n'ont pas de monde attitré et parcourent l'infini à bord de véritables armadas de barges de bataille, croiseurs d'attaque et autres appareils d'escorte aux lignes agressives, capables de dévaster des secteurs entiers et de conquérir une myriade de mondes.

Les vaisseaux de ces Chapitres itinérants remplissent le rôle de forteresse-monastère. Ils abritent l'Arsenal, le Librarius, le Reclusiam et l'Apothecarion, et sont dotés de casernes, cages d'entraînement, champs de tir et autres strategiums. Certains Chapitres concentrent ces fonctions dans un seul gigantesque vaisseau amiral, tandis que d'autres les répartissent sur plusieurs appareils pour éviter des pertes irréparables.

Un Chapitre peut être itinérant pour de nombreuses raisons. Certains ont perdu leur monde chapitral à la suite d'une bataille cataclysmique, comme les mystérieux Dark Angels. D'autres n'en ont jamais eu, comme les Black Templars, qui parcourent la galaxie en quête d'ennemis depuis leur création. Certains Chapitres ont dû renoncer temporairement à leur monde chapitral pour expier leurs fautes, comme les Mantis Warriors, qui firent cause commune avec les traîtres des Astral Claws durant la Guerre de Badab.

Chaque Chapitre itinérant a ses propres méthodes de recrutement. Les Imperial Fists disposent ainsi d'un certain nombre de mondes de recrutements qu'ils visitent pour prendre de nouveaux aspirants. D'autres se contentent de prélever des recrues partout où ils en trouvent sans jamais tenir compte des éventuelles protestations des autorités locales, à moins qu'elles émanent d'autres Chapitres space marines.

A48105A435-41
LA GUERRE DU SOMBRECŒUR

Huron Blackheart, seigneur des Red Corsairs, envahit Chogoris, le monde chapitral des White Scars. Lorsqu'ils parviennent enfin à repousser ses hordes, non sans sacrifices, la majorité de leur monde est en flammes. Pire encore, les pirates de Blackheart continuent de ravager le secteur de Chogoris. Des rapports suggèrent l'existence de dizaines de space hulks aux mains des renégats, certains peut-être issus des Funesteflottes d'Abaddon, vomissant hérétiques et démons sur les mondes impériaux. Seuls, les White Scars ne sauraient triompher, et demandent des renforts. Des forces de frappe de plusieurs Chapitres, dont les Rampagers, les Marauders et les Destroyers, répondent à l'appel.

ORGANISATION CHAPITRALE

L'organisation de nombre de Chapitres space marines suit les principes du Codex Astartes, chef-d'œuvre du Primarque Roboute Guilliman des Ultramarines. Rédigé dix mille ans plus tôt à l'issue d'une des pires crises que connut l'Imperium, cet ouvrage est vénéré comme un livre saint par un grand nombre de chapitres, en raison de son âge et du prestige de son auteur.

L'Hérésie d'Horus dévasta l'Imperium. Les dégâts causés par les Légions renégates furent tels que le domaine de l'Empereur ne s'en remit jamais. La puissance terrifiante des Space Marines, mais aussi leur faillibilité, était plus apparente que jamais. Pour Roboute Guilliman, il était clair que les Primarques détenaient trop de pouvoirs, et que la puissance des Légions était trop grande pour rester entre les mains de si peu. C'est pourquoi il rédigea le Codex Astartes, qui rassemblait la totalité de ses connaissances militaires et logistiques. Y figuraient dans le moindre détail des stratégies et tactiques adaptées à toutes les situations imaginables. Chaque aspect des méthodes de combat et de l'organisation des Space Marines y était minutieusement examiné et analysé, jusqu'à la façon correcte d'énoncer les ordres, sans oublier la taille des escouades et leurs marquages héraldiques. En outre, l'ouvrage détaillait l'arsenal et l'équipement technique des Space Marines.

Mais dans les milliers de pages que comptait le Codex, l'information la plus importante au regard de ses conséquences pour les Space Marines était le décret ordonnant que les forces combattantes des Legiones Astartes – qui, à leur apogée, comptaient des dizaines, voire des centaines de milliers de combattants – soient divisées en confréries bien plus petites, appelées chapitres, chacun possédant une héraldique unique et ses propres couleurs. En fragmentant ainsi la puissance des Space Marines, Guilliman espérait faire en sorte que jamais plus aucune rébellion ne se propagerait avec la fureur et la rapidité d'un feu de brousse, comme cela avait été le cas quand le Maître de Guerre Horus s'était retourné contre l'Empereur, en entraînant dans sa révolte la moitié de l'Imperium.

Cette notion était loin de faire l'unanimité. Rogal Dorn des Imperial Fists et Vulkan des Salamanders en étaient les plus farouches opposants, mais les Primarques loyaux survivants finirent tous par accepter. Ainsi disparurent les fières Légions space marines qui avaient conquis la galaxie au nom de l'Empereur.

L'ÂGE DE L'IMPERIUM

Depuis la rédaction du Codex Astartes et sa diffusion, la grande majorité des Chapitres space marines s'efforce d'en suivre les principes, même si seuls les plus zélés y parviennent. L'ouvrage a connu divers amendements au fil des millénaires, et des exemplaires erronés ont circulé, ce qui signifie que certains Chapitres peuvent être convaincus de respecter le Codex tout en suivant des doctrines de combat ou une organisation différentes des autres. Quelques autres Chapitres, tels les Space Wolves, rejettent certaines préconisations du Codex au profit de leurs propres traditions, bien qu'ils le considèrent comme une source importante de connaissances et de sagesse.

ÉTAT-MAJOR DE CHAPITRE

Un Chapitre space marine est une machine de guerre hautement sophistiquée et redoutablement efficace. Les exigences impossibles auxquelles il fait face, dont une attrition constante et des ennemis innombrables, en font une nécessité absolue. Pour réussir, les Chapitres doivent être commandés par des officiers d'exception pour qui la logistique et l'art de la guerre sont une seconde nature.

MAÎTRES DE CHAPITRE

Les guerriers exceptionnels qui dirigent les Chapitres space marines sont appelés Maîtres de Chapitre. Ils combattent les ennemis de l'Imperium depuis des siècles, si bien que leurs bannières personnelles s'ornent d'innombrables trophées, et ils comptent parmi les plus grands héros de l'Humanité. D'un regard, ils appréhendent toutes les menaces et opportunités que recèle une zone de guerre. L'arrivée d'un Maître de Chapitre sur un monde en guerre peut transformer une défaite assurée en glorieuse victoire.

Rares sont dans l'Imperium les personnages qui possèdent autant d'autorité personnelle qu'un Maître de Chapitre, dont les forces peuvent dévaster des systèmes entiers. Leur monde natal est placé sous leur autorité directe, et nombre d'entre eux règnent en outre sur des planètes et des systèmes plus éloignés.

Les Maîtres de Chapitre ne rendent de compte à personne. En effet, on leur demande de l'aide plutôt qu'on leur ordonne d'en fournir, et c'est au Maître de Chapitre de choisir les suppliques auxquelles ses guerriers répondent. Ainsi, il a pouvoir de vie et de mort sur des systèmes stellaires entiers. Même sur un théâtre d'opérations où combattent plusieurs chapitres, le choix de se soumettre à l'autorité d'un autre Chapitre ne dépend que des officiers concernés.

A67331A870-41
ZÉRO

Le Père de la Forge Vulkan He'stan a longtemps cherché les reliques perdues du Primarque de son Chapitre, mais avec l'ouverture de la Grande Faille, ses efforts sont condamnés à l'échec. Néanmoins, fidèle à lui-même, le Père de la Forge est déterminé. Il rassemble des forces nouvelles et s'élance vers un monde au-delà de la lumière de l'Astronomican et qu'on ne connaît que sous le nom de Zéro.

Pour la première fois, les Salamanders ne sont pas seuls dans leur quête de l'emplacement de certains des artéfacts perdus de leur Primarque Vulkan. Des guerriers de plusieurs de leurs Chapitres successeurs, tous forgés lors de la Fondation Ultima, les accompagnent. Les Hammers of Nocturne et le Covenant of Fire détachent plusieurs compagnies, et d'autres envoient des forces plus modestes en gage de respect pour leur Chapitre parent.

Les Maîtres de Chapitre ont accès aux meilleures armes et armures de l'Imperium et certains portent un équipement plusieurs fois millénaire. De telles reliques sont une source de fierté pour le Chapitre qui en possède, de sorte que seuls les Maîtres de Chapitre ont le droit de les brandir au combat.

Si la plupart des chapitres sont dirigés par un seul Maître, qu'il porte ce titre ou non, ce n'est pas toujours le cas. Les Sons of Medusa sont commandés par un triumvirat de Thanes de Fer. Pour les Iron Hands, la fonction de Maître de Chapitre, actuellement remplie par Kardan Stronos, est avant tout symbolique, et soumise à l'autorité suprême du Conseil de Fer, qui dirige de fait le Chapitre. La Raven Guard a un Maître de Chapitre attitré en la personne de Kayvaan Shrike, mais les Capitaines des Ombres des compagnies du Chapitre ont des prérogatives étendues, et peuvent par exemple choisir les campagnes auxquels ils prennent part.

Le Maître de Chapitre est secondé dans l'accomplissement de son devoir par d'autres officiers dont les fonctions se situent en dehors de la structure des compagnies. Cela peut varier d'un Chapitre à l'autre, mais ces postes incluent le Seigneur de la Maisonnée, le Secretarius du Maître de Chapitre, le Securitas Primus et des dizaines d'autres fonctions.

GARDE D'HONNEUR

La plupart des Chapitres comprennent une garde d'honneur, regroupant des guerriers d'élite qui n'en répondent qu'au Maître de Chapitre en personne, et peuvent avoir diverses fonctions. Ce sont les protecteurs du Maître de Chapitre, chargés d'assurer sa sécurité que ce soit sur leur monde chapitral ou au cœur de la mêlée. Ils mettent également à profit leur expérience et leur sagesse pour conseiller leur seigneur. Dans ce rôle, ils peuvent aussi jouer un rôle de contradicteurs, chargés de s'opposer aux décisions du Maître de Chapitre afin qu'il échappe aux poisons de l'arrogance et de la complaisance. Une garde d'honneur peut inclure un Champion du Chapitre – véritable incarnation des vertus et idéaux de sa confrérie. Souvent, la garde d'honneur est responsable des étendards et bannières du Chapitre. Cette tâche sacrée est accomplie avec toute la gravité et la solennité requises.

La formation d'une garde d'honneur varie d'un Chapitre à l'autre. Pour certains c'est une institution permanente, dont l'effectif ne change qu'en fonction des pertes au combat, ou si un membre renonce volontairement à ses fonctions pour rejoindre une compagnie. Ce genre d'auto-rétrogradation est rare, mais peut advenir si une compagnie manque de guerriers expérimentés à cause des pertes subies. Certains

de ces démissionnaires se font Chapelains, ou servent en tant qu'officiers dans les compagnies de scouts, où ils peuvent transmettre leurs connaissances à la génération suivante. Ces gardes d'honneur permanentes fournissent également un lien entre un Maître de Chapitre et son prédécesseur, afin d'assurer la continuité de la chaîne de commandement. Dans d'autres cas, le Maître de Chapitre sélectionne sa propre garde d'honneur, qu'il s'agisse de combattant avec qui il a longtemps servi, ou des mentors dont il apprécie la sagesse. Certains Chapitres combinent ces deux aspects tandis que d'autres sélectionnent leurs gardes d'honneur parmi les guerriers de la 1re Compagnie.

En vertu de leur statut, les membres de la garde d'honneur ont accès à de redoutables armes reliques ou se parent d'armures magnifiquement ornementées. Ces objets ont bien souvent été portés au combat par des centaines de héros, de sorte que chaque guerrier est équipé pour occire les plus redoutables ennemis de l'Imperium.

1RE COMPAGNIE

La 1re Compagnie d'un Chapitre space marine regroupe l'élite de ses forces. Pour l'intégrer, un guerrier doit servir des décennies durant dans les compagnies de scouts, de réserve et de combat, et seulement à condition d'avoir accompli des hauts faits. Les membres de cette compagnie sont les parangons du Chapitre et de ce qu'être un Space Marine signifie.

Les guerriers de la 1re Compagnie sont rompus à toutes les facettes de la guerre, et peuvent remplir n'importe quel rôle sur le champ de bataille. Qu'il s'agisse de tenir une position contre des hordes d'horreurs tyranides, de prendre d'assaut les bastions de jambe d'un Titan ennemi, d'affronter les machines spectrales des Aeldari, ou d'engager un duel féroce à l'épée contre un agile Drukhari, les vétérans de la 1re Compagnie sont à la hauteur du défi.

Le plus souvent, les escouades de la 1re Compagnie sont détachées auprès des forces de frappe space marines au lieu de combattre ensemble, car leur polyvalence est un atout de poids au combat. Lorsqu'ils servent avec d'autres forces, ces guerriers servent de mentors, faisant profiter leurs jeunes frères de bataille de leur expérience et de leur sagesse. Pour le reste du Chapitre, ce sont des héros, dont la seule présence suffit à affermir la détermination de leurs frères.

Les escouades de vétérans piochent à loisir leur équipement dans l'Arsenal du Chapitre. Ainsi, chaque combattant utilise ses armes

SYMBOLES D'AUTORITÉ

Les Space Marines de presque tous les Chapitres ornent leurs armures de lauriers, de trophées et de symboles indiquant leur nom, leurs ancêtres et leurs états de service. Ils honorent aussi les héros défunts ou célèbrent les champions et officiers qu'ils suivent au combat. Ces pratiques varient énormément, au niveau du Chapitre, de la compagnie ou de l'escouade mais aussi d'un individu à l'autre. Certains Space Marines utilisent des symboles identiques dans des contextes différents, et beaucoup de Chapitres recourent à des symboles hérités de leur monde chapitral.

Les bannières que brandissent les Space Marines sont de véritables chefs-d'œuvre produits par des artisans d'exception et bénis à l'issue d'obscurs rituels. Elles peuvent être fabriquées pour commémorer des batailles légendaires, ou célébrer les hauts faits de certains frères d'armes. D'autres représentent le Chapitre dans son intégralité, ses compagnies, ou certains corps comme l'Apothecarion ou l'Arsenal. Elles sont richement décorées, et chaque symbole, icône, nom ou ornementation - a une signification particulière pour le Chapitre et ses guerriers.

La crux représente le statut de vétéran pour nombre de Chapitres space marines, que les meilleurs guerriers arborent comme un insigne honorifique.

Il n'est pas rare que les Space Marines honorent leurs frères ou leurs serfs défunts en ornant leur équipement des ossements de ceux qui servaient jadis à leurs côtés.

Nombre de Space Marines portent sur le champ de bataille des reliquaires sanctifiés dont les sceaux de pureté témoignent de la loyauté d'un frère de bataille pour le Chapitre.

BOUCLIERS STORM

Tenu fermement en main, le bouclier Storm est un système de protection personnel couramment porté par les commandants space marines, les vétérans et les sergents d'escouade. Les boucliers Storm sont souvent sculptés en forme de Crux Terminatus, bien que des variantes existent, comme les pavois que porte la Deathwatch. Il n'est pas rare qu'un guerrier orne son bouclier de sceaux de pureté et y fasse graver ses insignes personnels ou ceux de son Chapitre. Certains Blood Angels y font ainsi figurer des ailes d'ange ou des gouttes de sang. Les Salamanders recouvrent souvent leur bouclier des peaux écailleuses des reptiles qu'ils ont tués sur leur monde natal. Les Guardians of the Covenant y apposent des parchemins narrant les légendes du Chapitre. Alimenté par un générateur intégré à l'armure du porteur, le bouclier Storm est nimbé d'un halo bleu quand il est activé. Ce champ défensif est si efficace qu'il peut protéger son porteur d'un tir direct d'arme super-lourde.

de prédilection pour accomplir sa mission. Les Capitaines space marines savent qu'il vaut mieux laisser aux escouades de vétérans la liberté de combattre à leur guise, car leur expérience leur permet d'identifier où ils auront le plus d'impact, et quelles tactiques appliquer pour remporter la victoire. De fait, les escouades de vétérans sont moins rigides que les frères de bataille des autres compagnies.

ESCOUADES DE VÉTÉRANS STERNGUARD ET VANGUARD

Les Vétérans Sternguard ont prouvé leur valeur dans l'engagement à distance quelle que soit l'arme qu'ils ont eu à manier, du fidèle pistolet bolter au canon laser tueur de blindés. Ils incarnent l'union sacrée du Space Marine et de son bolter, et emploient toutes sortes de munitions spéciales en fonction des menaces qu'ils affrontent. Certaines ont ainsi un noyau instable particulièrement adapté aux ennemis bien protégés. Dans d'autres cas, l'ogive est remplie de milliers d'aiguilles microscopiques chargées de poison mutagène qui dévorent les êtres organiques de l'intérieur. Certains bolts comportent de plus grandes quantités de propulseur afin d'engager l'ennemi à plus longue portée. Certains bolts particulièrement sophistiqués libèrent des gerbes de gaz surchauffé qui anéantissent l'ennemi, même à couvert.

Toujours en mouvement, les escouades de Vétérans Vanguard utilisent leurs réacteurs dorsaux pour passer d'un adversaire à l'autre. Leurs armes énergétiques, lames reliques, marteaux Thunder et autres griffes Lightning se rient des armures ennemies les plus solides, qu'elles soient de métal ou de chitine, d'autant qu'elles sont maniées avec un art consommé par un Vanguard. Chaque adversaire abattu est une célébration des esprits de la machine de leurs armes et un hommage à ceux qui les ont brandies au fil des âges.

Des rivalités se développent souvent entre Vétérans Sternguard et Vanguard, car chaque formation est bien décidée à abattre plus d'adversaires, remporter plus de victoires et accomplir plus de missions dangereuses que l'autre. Néanmoins, tous sont frères, et lorsque la situation l'exige, ils n'hésitent pas à se sacrifier.

ESCOUADES DE VÉTÉRANS BLADEGUARD

Les Vétérans Bladeguard vont au combat revêtus d'armures richement ornementées, couvertes de sceaux de pureté, d'icônes de victoire et d'objets héraldiques. Leurs imposants boucliers Storm sont le fruit du travail de générations entières de serfs du Chapitre, et l'on raconte que leurs générateurs de champ de force protègent l'âme de leur porteur autant que sa chair. Cet équipement est tiré des reliquaires du Chapitre en temps de guerre, et il rappelle aux frères de bataille qui l'aperçoivent au combat le legs qu'ils ont juré d'honorer lors de leur intronisation.

ARMURE TERMINATOR

Officiellement dénommée armure tactique Dreadnought, l'armure Terminator est le système de protection individuel le plus résistant mis au point par l'Imperium. L'antique technologie requise pour entretenir les plaques de céramite et l'exosquelette électro-motivé qui forment cette armure est aussi mystérieuse que restreinte ; seule une poignée de mondes-forges ont la possibilité de construire de nouvelles armures, et bien peu de Chapitres savent réparer celles qui sont endommagées sur les théâtres d'opérations extrêmement dangereux où elles sont généralement déployées. Mais les armures Terminator sont précieuses pour d'autres raisons. Chacune porte sur une épaulière la Crux Terminatus, une icône sacrée en forme de croix sculptée sur la céramite. Chacune de ces croix abriterait un fragment de la propre armure de l'Empereur

Les Chapitres les plus chanceux ont accès à des armures Terminator plus anciennes et révérées que le modèle Indomitus, variante la plus courante au 41e Millénaire. Les Cataphractii et les Tartaros comptent parmi ces modèles rares. Chaque armure Terminator relique est une merveille de technologie impériale. Ces artéfacts ne sont déployés que dans les circonstances les plus désespérées, et elles ont changé le cours d'innombrables batailles.

Quel que soit le modèle d'armure Terminator que porte un Space Marine, se voir confier une telle relique est un honneur, et témoigne des compétences martiales, du courage, de la discipline et de l'endurance de celui qui la porte.

LE SAINT BOLTER

Les armes à bolts sont indissociables des Space Marines depuis bien avant la Grande Croisade. Des milliards d'ennemis de l'Empereur ont succombé aux bolts, des munitions explosives réagissant à la masse de la cible.

Le bolt standard est une munition partiellement autopropulsée de fort calibre, comprenant un noyau métallique dense et une pointe de diamant. En explosant après avoir pénétré à l'intérieur de la cible, il tue l'ennemi dans une gerbe de sang, d'esquilles d'os et de fragments d'armure.

Cette technologie comporte de nombreuses applications pour toutes sortes de calibres, depuis celui du pistolet bolter compact, jusqu'au redoutable bolter lourd. Les Space Marines utilisent toutes sortes d'armes à bolts adaptées au rôle tactique de chaque escouade. Le fusil bolter automatique des Intercessors leur permet de cribler l'ennemi de tirs, tandis que le fusil bolter Stalker a la portée et la précision nécessaires pour traiter une cible à grande distance.

Les armes personnelles d'un Space Marine sont fabriquées à la main. Il arrive que le Space Marine lui-même s'en charge. D'autres sont fabriquées sur des mondes-forges de l'Adeptus Mechanicus, qui ont bien souvent développé leurs propres variantes, bien que toutes perpétuent le même héritage martial.

COMPAGNIES DE COMBAT

Qu'il s'agisse d'infiltrer une forteresse hérétique pour la détruire de l'intérieur, de fondre depuis l'espace au cœur d'un siège sans pitié ou d'écumer un monde à bord de transports blindés pour éliminer toute présence ennemie, les Space Marines excellent dans tous les aspects du combat. La mission des Compagnies de Combat est de se battre en première ligne.

Le Codex Astartes stipule que les Compagnies d'un Chapitre space marine sont, de la 2e à la 5e, ses Compagnies de Combat, et chargées d'accomplir le gros des missions du Chapitre. À la tête de ces formations polyvalentes se trouvent des guerriers, officiers et vétérans exemplaires. Chaque Compagnie de Combat est commandée par un Capitaine, secondé par deux lieutenants. Elle bénéficie en outre de la sagacité d'un Chapelain, responsable du bien-être spirituel des combattants. Le Champion de Compagnie est un des meilleurs guerriers de la formation, un bretteur hors pair chargé de protéger le Capitaine et de défendre l'honneur du Chapitre. Le Doyen de Compagnie a quant à lui une prestigieuse fonction : c'est lui qui brandit l'étendard de guerre de sa compagnie. Aux côtés de ces individus d'exception se tiennent les Vétérans, guerriers émérites issus des escouades de la compagnie. Une Compagnie de Combat peut également se voir adjoindre un ou plusieurs Archivistes. Ces redoutables psykers apportent leur considérable puissance psychique à la force d'intervention, et ils partagent également avec les guerriers leur remarquable sagesse.

En plus de ses devoirs de commandant, chaque Capitaine de Compagnie de Combat remplit un certain nombre de fonctions, attachées à des titres souvent liés à la compagnie qu'il commande. Ceux-ci peuvent être purement symboliques, et peuvent être modifiés selon les besoins, à la discrétion du Maître de Chapitre. Toutefois, le Codex indique que le Capitaine de la 2e Compagnie est le Maître du Guet, celui de la 3e est le Maître de l'Arsenal, celui de la 4e est le Maître de la Flotte et celui de la 5e le Maître des Marches. Le Maître de Chapitre confie à ces individus des missions vitales, qu'il s'agisse de superviser le déploiement et la disposition des effectifs du Chapitre, la défense du monde chapitral, la gestion du vaste arsenal du Chapitre, le commandement de la flotte ou le classement des demandes d'aide par ordre de priorité. Tous les Chapitres ne suivent pas ces doctrines à la lettre, car ils ont développé au fil du temps des fonctions spécifiques et les responsabilités qu'elles recouvrent.

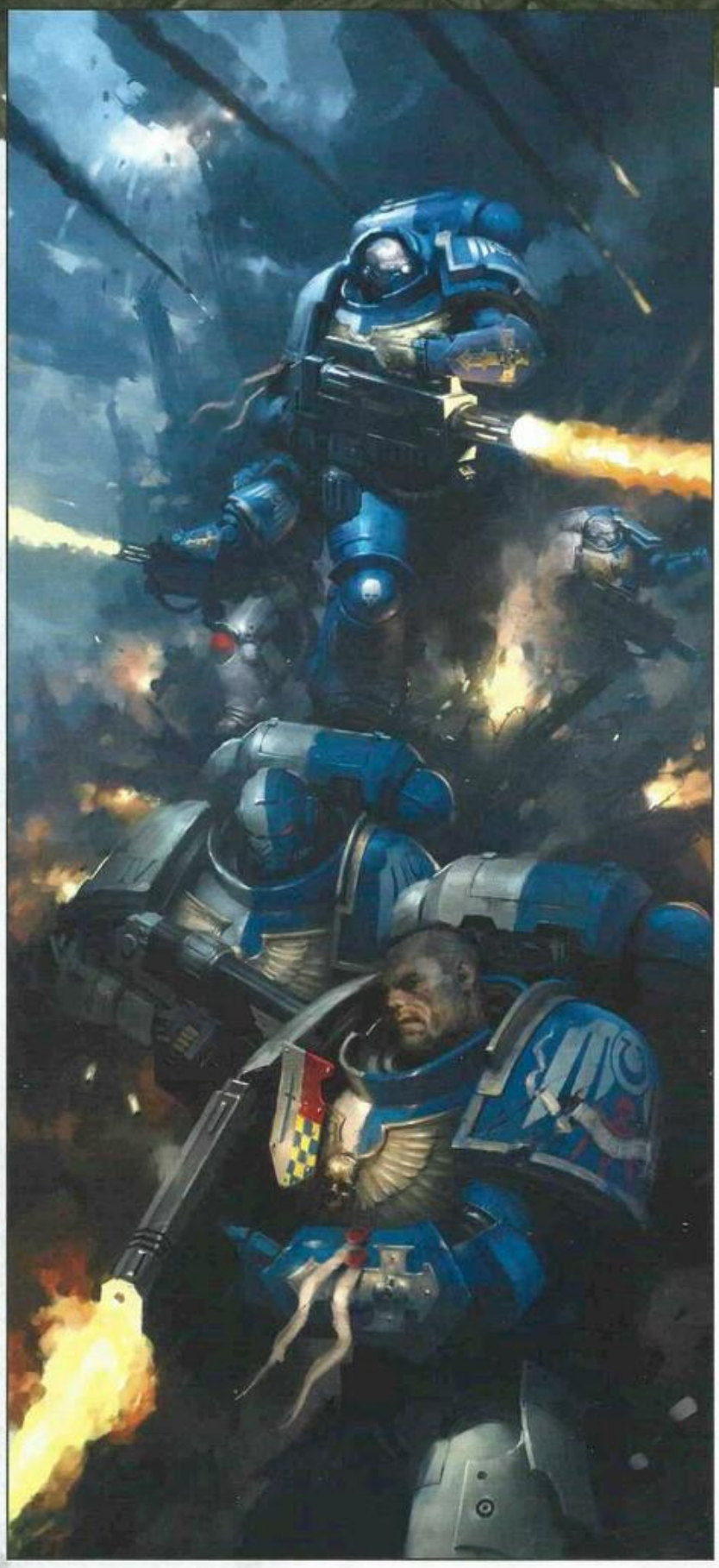
Chaque Compagnie de Combat se compose de dix escouades, dont six de ligne, deux d'appui rapproché et deux d'appui feu, comptant chacune dix Space Marines. Cependant, le Codex indique qu'elles peuvent comporter jusqu'à vingt escouades avec l'ajout d'unités des Compagnies de Réserve. En outre, toute escouade peut elle-même être séparée en deux escouades de combat au besoin.

Cette structure organisationnelle confère une grande flexibilité aux Compagnies de Combat. Elles sont fréquemment divisées en deux demi-compagnies, chacune sous l'autorité directe d'un Lieutenant. Les Compagnies de Combat disposent d'un large éventail d'armes et d'équipements spécialisés en nombre supérieur à ce dont chaque guerrier pourrait s'équiper, dont des armures Phobos et Gravis, des exo-harnais Centurion et Invictor, des Land Speeders, et des motos, sans compter la totalité des consommables nécessaire à l'accomplissement de leurs missions, si bien qu'aucune escouade ne manquera jamais de matériel. Une compagnie peut ainsi être intégralement équipée d'armures Phobos améliorant la vitesse et l'agilité, ainsi que de brouilleurs sophistiqués afin de mener à bien une campagne furtive.

Les escouades peuvent elles-mêmes être divisées pour remplir des rôles diversifiés si le Capitaine l'estime nécessaire. Si trois frères de bataille sont détachés de leur escouade d'appui feu pour former une escouade Eliminator, les sept combattants restants peuvent constituer une escouade de Hellblasters, officier comme équipage d'un char Gladiator ou remplir toutes sortes d'autres fonctions, y compris le pilotage des transports Rhino et Impulsor de la compagnie.

Si la puissance de feu d'une Compagnie de Combat ne suffit pas pour une campagne donnée, elle peut recevoir l'appui d'escouades d'une des Compagnies de Réserve. Si le Capitaine estime avoir besoin de davantage d'unités rapides pour s'emparer d'un territoire ou contrer un ennemi agile, il demandera l'octroi d'escouades d'appui rapproché. S'il doit défendre une forteresse face à des hordes de xénos, il optera pour des escouades d'appui feu supplémentaires dont l'arsenal sera à même d'annihiler ses assaillants.

Chaque Compagnie de Combat possède son propre parc de transports de type Rhino, Razorback et Impulsor afin d'optimiser la mobilité de ses objectifs, mais il arrive que les Space Marines aient besoin d'appui blindé ou aérien. De ce cas-là, le commandant demande à l'Arsenal de lui fournir les escorteurs, chars de siège et batteries antiaériennes nécessaires pour triompher.



COMPAGNIES DE RÉSERVE

Les Compagnies de Réserve sont un élément vital de l'organisation d'un Chapitre. Malgré toute leur flexibilité, leur fureur et leur bravoure, les Compagnies de Combat subissent des pertes dans les féroces zones de guerre où elles interviennent, ou ne sont tout simplement pas assez nombreuses pour faire face aux hordes d'ennemis qu'elles affrontent. Les Compagnies de la 6e à la 9e sont donc qualifiées de Compagnies de Réserve, chargée de renforcer les Compagnies de Combat.

Selon le Codex Astartes, les Compagnies de Réserve préparent la génération de guerriers suivante. C'est une fonction capitale car quand ils servent au sein de ces formations, les Space Marines affûtent leurs compétences et acquièrent une expérience incomparable. En outre, c'est en puisant dans les compagnies de Réserve que les Compagnies de Combat comblent les pertes subies en opération.

Contrairement aux Compagnies de Combat, les escouades d'une Compagnie de Réserve remplissent toutes le même rôle tactique. Ainsi, les 6e et 7e Compagnies comptent chacune dix escouades de ligne, tandis que les 8e et 9e Compagnies sont composées respectivement d'escouades d'appui rapproché et d'escouades d'appui feu.

Les Compagnies de Réserve sont également chargées d'intégrer des spécialités supplémentaires pour fournir au Chapitre les ressources requises pour ses campagnes. Les combattants des 6e et 7e Compagnies s'entraînent au pilotage de transports, de Land Speeders, de chars de combat et d'escorteurs. Les Space Marines de ces compagnies peuvent ainsi fournir une puissance de feu mobile, mener des attaques de flanc dévastatrices et briser les lignes ennemies. Les escouades d'appui rapproché de la 8e Compagnie prennent d'assaut les positions dont elles exploitent les points faibles pour effectuer une percée décisive. Leurs offensives coordonnées leur ont valu l'admiration de leurs frères de bataille sur d'innombrables théâtres d'opérations. Équipées d'armes lourdes, les escouades de la 9e Compagnie font pleuvoir un déluge de feu sur les positions de l'ennemi, quand elles ne dévastent pas ses colonnes blindées.

En général, les escouades des compagnies de Réserve sont détachées auprès de Compagnies de Combat, mais il arrive qu'une Compagnie de Réserve combatte en une seule formation, notamment si la majorité du Chapitre est déployée sur un théâtre d'opérations. C'est

le génie du Codex Astartes de permettre la formation d'une force de frappe ad hoc de la taille d'une demi-compagnie ou d'une Compagnie de Combat à partir des escouades des Compagnies de Réserve. Un Lieutenant ou un Capitaine des Compagnies de Réserve est alors nommé pour commander la force, avec le pouvoir de réclamer un appui blindé si nécessaire.

L'état-major des Compagnies de Réserve est similaire à celui des Compagnies de Combat, avec des Lieutenants, un Capitaine, un Chapelain, un Apothicaire, un doyen et des vétérans. À l'instar de ses homologues des Compagnies de Combat, chaque Capitaine remplit des fonctions additionnelles. Selon le Chapitre, voire le Maître d'icelui, ces fonctions peuvent être symboliques ou au contraire essentielles au fonctionnement du Chapitre. Là aussi, le Codex indique la nature de ces fonctions, tout en tolérant des variations locales. Le Capitaine de la 6e compagnie d'un Chapitre Codex sera le Maître des Rites, et celui de la 7e le Maître des Victuailles. Le Capitaine de la 8e est le Seigneur Exécuteur et à celui de la 9e revient le titre de Maître des Reliques. Parmi les fonctions essentielles déléguées à ces officiers, on compte le respect et la codification des coutumes et conventions du Chapitre, la gestion des ressources non-militaires et des serfs du Chapitre, l'application des punitions et la résolution des litiges entre frères de bataille, ainsi que la sécurité des artéfacts irremplaçables du Chapitre. Chaque Space Marine est fier des devoirs de son Capitaine, et lui prête volontiers assistance le cas échéant.

C'est en passant par ces compagnies que les Space Marines progressent après avoir quitté la 10e Compagnie. La 9e Compagnie leur fait approfondir leur compréhension de la stratégie et de l'application d'une puissance de feu écrasante contre les objectifs vitaux. La 8e Compagnie leur enseigne la valeur de l'assaut rapide, l'importance d'une mobilité constante et la précision requise pour exécuter une diversion parfaite. Dans les 6e et 7e Compagnies, ils prouvent à leurs frères de bataille et à leurs supérieurs qu'ils ont assimilé tous les enseignements des Compagnies de Réserve. Ils doivent en effet être rompus à toutes les formes de combat, et connaître toutes les situations tactiques aussi bien qu'ils maîtrisent chaque aspect du Codex Astartes, sans parler de tous les traités militaires que leur Chapitre juge digne d'intérêt. Ce n'est que lorsqu'ils ont fait encore et encore la preuve de leur valeur sur des dizaines de zones de guerre qu'ils sont enfin accueillis dans les rangs des Compagnies de Combat, qui peuvent alors se fier à leur bravoure, à leur détermination et à leur expertise dès leur intronisation.

COMPAGNIE DE SCOUTS

Dans une galaxie peuplée de menaces cauchemardesques, même les puissants Chapitres space marines subissent des pertes lors des guerres incessantes qu'ils mènent. La Compagnie de Scouts a le devoir vital de métamorphoser les aspirants les plus inexpérimentés pour en faire des Space Marines à part entière afin que jamais leurs rangs ne s'étiolent.

Le Codex Astartes indique que la 10e Compagnie de tout Chapitre doit être sa Compagnie de Scouts. Tous les Space Marines d'un Chapitre Codex sont passés par là, y compris ses plus grands héros. Marneus Calgar des Ultramarines, Dante des Blood Angels, et Kayvaan Shrike de la Raven Guard se souviennent tous de leurs années de formation, et des leçons qu'ils en ont tirées.

Le Codex n'impose pas de règles fixes quant aux effectifs des novices d'un Chapitre. Le taux de recrutement n'est pas fixe et les méthodes divergent d'un Chapitre à l'autre. Le domaine stellaire des Ultramarines regorge d'académies où les jeunes s'entraînent dans l'espoir de rejoindre l'Adeptus Astartes, de sorte qu'il y a toujours de nombreux candidats désireux de rejoindre les rangs des fils génétiques de Guilliman. De l'autre côté, les Salamanders recrutent presque exclusivement sur leur monde chapitral, Nocturne, et leurs méthodes particulièrement rigoureuses signifient qu'un nombre relativement restreint de Scouts servent dans leur 7e Compagnie.

Étant donné ses responsabilités, la Compagnie de Scouts est sans doute la plus importante d'un Chapitre. Un novice doit faire ses preuves en tant que Scout afin de mériter l'honneur de revêtir la Carapace Noire, dernier implant qui permet à un Space Marine d'utiliser au mieux son armure énergétique. Les Chapelains, les Archivistes, les Apothicaires et les officiers observent de près les progrès des aspirants tout au long de leur entraînement. Seuls ceux qui se distinguent sur le champ de bataille, incarnent au mieux les valeurs du Chapitre et montrent qu'ils ont assimilé les enseignements du Codex Astartes et de leur Primarque deviennent des Space Marines à part entière.

Les Scouts apprennent la voie de la lame et du saint bolter, du fusil de sniper, du fusil et du bolter lourd. Ils apprennent à apprécier la puissance des motos et l'incroyable vitesse de pointe des Land Speeders. Ils apprennent aussi quand et comment frapper l'ennemi, le meilleur moment pour décider d'un repli tactique et comment identifier, isoler et exploiter les points faibles de l'ennemi. Ils privilégient la furtivité,

EXO-HARNAIS SPACE MARINES

L'Exo-harnais Tactique est une variante épurée du châssis Dreadnought Redemptor. il n'est pas piloté par un héros du Chapitre, mais par un Space Marine en armure Phobos. Les systèmes de l'Invictor sont connectés à l'armure du pilote, pour faire en sorte que l'esprit de la machine soit uni en une harmonie chorale et binhaire aux autosens du guerrier. L'exo-harnais devient une extension du Space Marine, et lui confère la force, la puissance de feu et la résistance nécessaires pour les missions des forces de frappe Vanguard. Les pilotes des exo-harnais sont sélectionnés dans ce but. Ils doivent être capables de prendre des initiatives rapidement tout en faisant preuve d'une attitude protectrice. Doués d'une autonomie opérationnelle considérable, les Invictors servent de remparts mobiles et de briseurs de lignes.

L'exo-harnais Centurion protège le pilote avec d'épaisses plaques de céramite, et sa polyvalence fait qu'il peut être équipé des armes d'infanterie les plus dévastatrices.

la reconnaissance, le sabotage, les raids et la disruption. Ils récoltent des renseignements précieux, éliminent les sentinelles, abattent sans pitié les patrouilles ennemies qui pourraient gêner les plans de leur Chapitre et détruisent les dépôts de carburant et de munitions. Ces missions dangereuses mettent les Scouts à rude épreuve, ce qui permet de tester leurs compétences, identifier leurs forces et leurs faiblesses et déterminer qui dispose des aptitudes requises d'un Space Marine.

À l'instar des vénérables guerriers de la 1re Compagnie et des robustes frères de bataille des Compagnies de Réserve, les Scouts sont fréquemment détachés auprès de diverses forces space marines et rarement déployés tous ensemble. Ils combattent avec zèle aux côtés de guerriers dont ils espèrent devenir un jour les frères de bataille, bien décidés à prouver leur valeur. Les frères de bataille à part entière n'en attendent pas moins, et considèrent avec fierté les guerriers de la 10e Compagnie, car ils sont passés par cette formation et connaissent les épreuves que traversent les novices.

Depuis son retour, Roboute Guilliman a révisé le Codex Astartes pour autoriser l'inclusion de Space Marines Primaris, ainsi que leur multitude de méthodes de combat, à la structure du Chapitre. Un des ajouts les plus importants est la création d'une force permanente de dix escouades Vanguard à la Compagnie de Scouts. Combattant en tant qu'Infiltrators, Incursors, Suppressors, Eliminators et Reivers, quand ils ne pilotent pas les robustes Exo-harnais Tactiques Invictor, ces guerriers sont les maîtres des méthodes de combat furtives. Leur tâche est d'instaurer une suprématie absolue sur l'ennemi et, à cette fin, ils détruisent les convois de ravitaillement, assassinent les officiers adverses, brouillent les communications, sabotent les réseaux de transport et sapent le moral des troupes. Qu'ils appuient d'autres forces ou opèrent de façon autonome, ils mènent à bien ces missions sans faillir.

Les escouades Vanguard sont dotées d'un équipement sophistiqué et suivent un entraînement avancé. Les Reivers utilisent des lance-grappins et des grenades Shock, les Infiltrators des fumigènes et les Suppressors, des réacteurs dorsaux et des grav-chutes.

Les carabines bolter Occulus et les auspex de classe Divinator des Incursors transmettent des informations directement dans leurs viseurs de combat transspectraux. Ce système avancé peut collecter et analyser de grandes quantités de données grâce à un esprit de la machine à la puissance de calcul très élevée. Ses conclusions fournissent à l'Incursor des informations qu'il n'aurait jamais pu obtenir autrement.

Les escouades Suppressor sont vêtues d'armure de modèle Omnis, qui combinent des éléments des modèles Gravis et Phobos. Leurs servo-plates absorbantes intégrées peuvent compenser le recul monumental de leurs canons à tir rapide, qui projettent de rafales de munitions perforantes de trente centimètres de long.

Les fusils bolter de sniper des Eliminators possèdent des viseurs adaptables à toute situation, et peuvent tirer divers types de munitions. Les balles Hyperfrag explosent en projetant un nuage d'éclats qui déchiquettent les fantassins. Les balles Executioner sont des missiles guidés miniatures qui débusquent les cibles à couvert et sont même capables de changer de direction. Les balles Mortis causent la défaillance complète de l'organisme de la cible grâce aux toxines mutagènes qu'elles contiennent.

"Ils seront mes plus grands guerriers, ces hommes qui se donnent à moi. Je les modèlerai comme l'argile, et les forgerai dans le feu de la guerre. Ils auront une volonté de fer, des muscles d'acier. Je les revêtirai de puissantes armures et leur offrirai les armes les plus mortelles. Ils seront insensibles à la maladie, qui ne pourra les affaiblir. Ils feront preuve de tactique et de stratégie, et disposeront de machines qui les rendront invincibles. Ils seront mon rempart face à la Terreur. Ils seront les Défenseurs de l'Humanité. Ils seront mes Space Marines... Et ils ne connaîtront pas la peur."

- L'Empereur de l'Humanité

Sans exceptions, les rues étaient jalonnées de suppliciés. Ils étaient rivetés à des poutres tirées des débris, ligotés avec des câbles de communication à des réverbères ou cloués aux murs. Ce sort effroyable n'était pas la seule torture à laquelle ces victimes avaient été exposées. Certaines avaient été écorchées ou étripées, d'autres avaient été énucléées ou démembrées. Le visage de celles qui en avaient encore un était tordu par l'horreur ou la douleur. Ce qui leur restait de chair était nappé de sang coagulé et à leurs pieds se mélangeaient leur sang et leurs excréments. Des membres sectionnés jonchaient les rues et les allées constellées de cratères. Plus d'un fossé débordait de peau humaine arrachée. Des haut-parleurs vox accrochés aux structures ou grossièrement greffés à la bouche des morts se mettaient aléatoirement à émettre des murmures paniqués ou des cris à glacer l'échine.

"Et dire qu'il ne s'agit même pas des pires atrocités auxquelles j'ai pu voir les Night Lords s'adonner", soupira le Sergent Intercessor Kol, des Rift Stalkers.

Les guerriers du Lieutenant Korvan Rhex avançaient dans les rues de la cité principale de Rigor Noctys, et la vermine qui rongeaient les cadavres en putréfaction détalait devant eux. Les muridés étaient devenus énormes à force de se repaître des défunts. Une des créatures, plus brave ou plus sotte que ses congénères, s'attarda suffisamment pour que le Lieutenant Rhex la vît bondir avec une main humaine à demi mastiquée dans la gueule. Des insectes nécrophages gros comme des baies mûres bourdonnaient paresseusement sur la route des Space Marines, si replets que leurs ailes peinaient à les porter. Ces créatures, si immondes fussent-elles, étaient le cadet des soucis des Rift Stalkers. Il leur fallut plusieurs longues minutes de marche en formation serrée, louvoyant entre les restes des victimes des Night Lords, avant de voir l'une de leurs proies.

Elle les regarda, les yeux d'un rouge presque luisant à travers le filtre des heaumes des Space Marines. Deux cornes annelées jaillissaient à la verticale de la crinière noire, et deux autres s'enroulaient vers son long museau humide. Les quatre appendices dégoulinaient de sang, et un crâne bestial coiffé d'ailes de chiroptère était peint sur le faciès blanc de la créature.

"Un Homme-bête. Asservi à l'Hereticus Astartes", lâcha Rhex.

La créature disparut hors de vue en se fondant dans la nuit.

Si le Lieutenant savait que ses guerriers bouillaient de rage à la vue de la créature, ils se retinrent de tirer ou de la poursuivre. Ils étaient disciplinés. Mieux : ils étaient expérimentés. Plus d'un Rift Stalker avait disparu dans une embuscade des hérétiques durant cette longue campagne contre les Night Lords dans le Système Rigor Noctys.

"Homme-bête repéré", rapporta le Sergent Kade sur le vox. Lui et son Escouade Eliminator patrouillaient un autre secteur de la cité un kilomètre plus au nord.

"Des Cultistes et des pillards portant les marques de l'éclair et du crâne ailé ont été repérés au secteur six", transmit le Sergent Infiltrator Kley, qui opérait lui aussi non loin.

"Maintenez formation, routine de déplacement et discipline, dit Rhex. Balisez les positions des mutants et hérétiques repérés."

Une autre heure s'écoula. Le nombre de suppliciés augmentait. Les murs étaient couverts de symboles tracés avec du sang. Parfois, les Space Marines croisaient le corps d'un Cultiste ou d'un Homme-bête. Systématiquement, après s'être assurés que le cadavre n'était pas piégé, ils se rendaient compte qu'il semblait avoir été massacré par ses camarades. Que ce fût par rivalité ou pour se nourrir, Rhex n'en avait aucune idée, et il s'en fichait. Il écrasait les crânes à mesure sous ses bottes. Bien vite, sa céramite blanche avait viré au rouge sombre.

Où êtes-vous, félons ? songea Rhex. Il n'y avait pas de signe direct des Night Lords. Il était patient, même selon les critères des fils de Corax, mais la tension était à son comble. L'échelle du massacre, le silence ponctué des enregistrements de râles d'agonies, les menaces écrites dans le sang ; il se languissait des combats, de voir les traîtres occis une fois pour toutes. Rhex et ses guerriers étaient sur les dents depuis des heures. Les Space Marines étaient imperméables au stress, mais ces horreurs faisaient leur effet. Et les Night Lords avaient un talent tout particulier pour s'assurer que les loyalistes souffrent le plus possible. Alors que les rues autour des Rift Stalkers s'étrécissaient, et que les bâtiments se faisaient plus grands, le sentiment de pression, et celui d'être observé, croissait.

Du sang jaillit du cou de Frère Vastus une seconde avant que le Lieutenant Rhex entendît l'aboiement distinctif du bolter ennemi.

Les Rift Stalkers se ruèrent à couvert en tirant leur frère touché. Tous braquaient leur fusil bolter en direction des façades.

Le casque de Frère Tza éclata en un geyser de sang, de cervelle et de céramite. Une autre détonation.

"Bâtiment. Cent mètres au nord-est. Mettons-nous à couvert là-bas, dit Rhex. Ne restons pas pilonnés à découvert."

***

Rhex fendit en deux le crâne d'un Homme-bête avec son épée tronçonneuse. Le sang éclaboussa son harnois déjà maculé de rouge. La créature n'avait pas heurté le sol que le Lieutenant enfonçait sa lame hurlante dans le ventre d'un autre mutant écumant, qui s'élançait sur le Sergent Kol. Les dents de l'arme déchiquetèrent la fourrure, la chair et les os. Le crâne peint sur le visage de la bête se tordit comme elle rugissait de douleur.

Les autres forces des Rift Stalkers qui se déployaient dans la cité subissaient des attaques similaires. Elles avançaient sans rencontrer de résistance jusqu'à l'assassinat de certains des leurs avant un assaut d'Hommes-bêtes fous furieux.

Ici, les hideuses créatures échouaient. Bien qu'en surnombre évident, elles étaient impuissantes contre les Space Marines retranchés dans l'intérieur étriqué du bâtiment. Les cadavres bestiaux s'empilaient, lacérés par des lames tronçonneuses, transpercés par des couteaux de combat ou déchiquetés par des bolts. Les créatures survivantes dérapaient dans le sang et les entrailles des leurs en tentant de combattre. Et toujours aucun signe des Night Lords.

"Les couards cherchent à nous épuiser, communiqua Rhex à ses guerriers. Prouvons-leur que tuer ne fait que nous galvaniser." Sur ces mots, il enfonça son pistolet bolter sous les naseaux d'un Homme-bête hurlant et appuya sur la détente pour repeindre le plafond de matière cérébrale et de fourrure poisseuse. D'un geste, il pulvérisa la rotule d'une autre bête, puis sectionna le bras armé d'une troisième. Quelques secondes plus tard, les Hommes-bêtes restants tournaient les talons.

"Attendez !" cria Rhex. Il était certain que la retraite soudaine de la vermine dissimulait un piège pour ses poursuivants. L'écho des brames et du claquement des sabots des créatures disparut dans l'obscurité. Les Space Marines autour de Rhex tinrent leurs positions, puis dégagèrent les blessés pour les mettre à l'abri et vérifièrent leurs armes. Les minutes s'égrenèrent. Le Lieutenant passa en revue ses guerriers et les félicita pour leur efficacité et leur endurance. Il ordonna qu'ils sécurisent plus avant le bâtiment, et posta des sentinelles aux points d'entrée. Ils ne pouvaient pas rester ici longtemps, mais la précipitation les ferait tomber dans une embuscade, il en était convaincu.

Le Lieutenant s'approcha d'une fenêtre à côté de Frère Vylne qui était de surveillance.

"Aucun signe des Hommes-bêtes, dit Vylne. Ni sur l'auspex, ni sur les autosens."

"Ce sont des chasseurs retors, et les Night Lords leur ont sûrement donné les moyens de se dissimuler. Ils n'auraient pas fui sinon. Au mieux, ils se regroupent pour un autre assaut, au pire, ils nous tendent une embuscade."

Le silence se fit. Rhex balaya la zone du regard. Les fenêtres et les seuils étaient vides ou scellés. Il s'apprêtait à ordonner à ses guerriers de se mettre en route quand il vit le Night Lord. Le heaume aux ailes de chauve-souris rouges et au crâne blanc était inimitable. Le renégat ôta son casque, révélant un visage pâle, balafré et souriant, puis il exhiba un appareil dans sa main. Un détonateur. Rhex le sut alors : ils étaient déjà pris au piège.

"SORT-"

***

Le Thunderhawk *Akesis* volait en rase-mottes au-dessus de la cité principale de Rigor Noctys, flanqué d'un duo d'Escorteurs Stormtalon. Ses ailes étaient frappées de l'Helix Primus de l'Apothecarion. À bord, l'Apothicaire Ypar observait par-delà un hublot les épais nuages de fumée qui ne pouvaient masquer les feux, les piles de gravats et les monceaux de cadavres qui jonchaient la cité.

Une dizaine de serfs medicae et de servitors entouraient Ypar, et les soutes du Thunderhawk étaient pleines de fournitures médicales et de servitors-brancards assez robustes pour transporter un Space Marine en armure. Une escouade de combat Intercessor l'accompagnait, afin de sécuriser la zone d'atterrissage et d'assurer l'évacuation des blessés.

"*Apothicaire, nous avons atteint la dernière position connue du Lieutenant Rhex,* transmit le pilote. *Aucun signe de mouvements. Le Capitaine Rytir semble avoir attiré l'ennemi plus loin au nord, au moins en grande partie.*"

"Faites-nous descendre", dit Ypar.

***

Ypar et sa suite avaient mis une heure pour trouver ce qu'il restait de Rhex et ses guerriers dans les débris. La membrane sus-an du Lieutenant avait réagi à ses blessures pour le plonger dans un état d'animation suspendue. Il avait perdu ses quatre membres. La majeure partie de son visage était écrasée, et son torse en lambeaux. Ypar perfusa Rhex avec son narthecium pour lui injecter ses meilleurs agents curatifs.

"Votre temps de service n'est pas encore terminé, Lieutenant."

DREADNOUGHTS SPACE MARINES

Le Lieutenant Korvan Rhex n'est que l'un des innombrables héros space marines à avoir subi des blessures effroyables au cours des millénaires. Pour certains serviteurs de l'Empereur, se trouver au seuil de la mort ne met pas fin à leur devoir, et ils peuvent encore combattre, grâce à la technologie macabre du sarcophage branché au cœur d'un marcheur de combat Dreadnought.

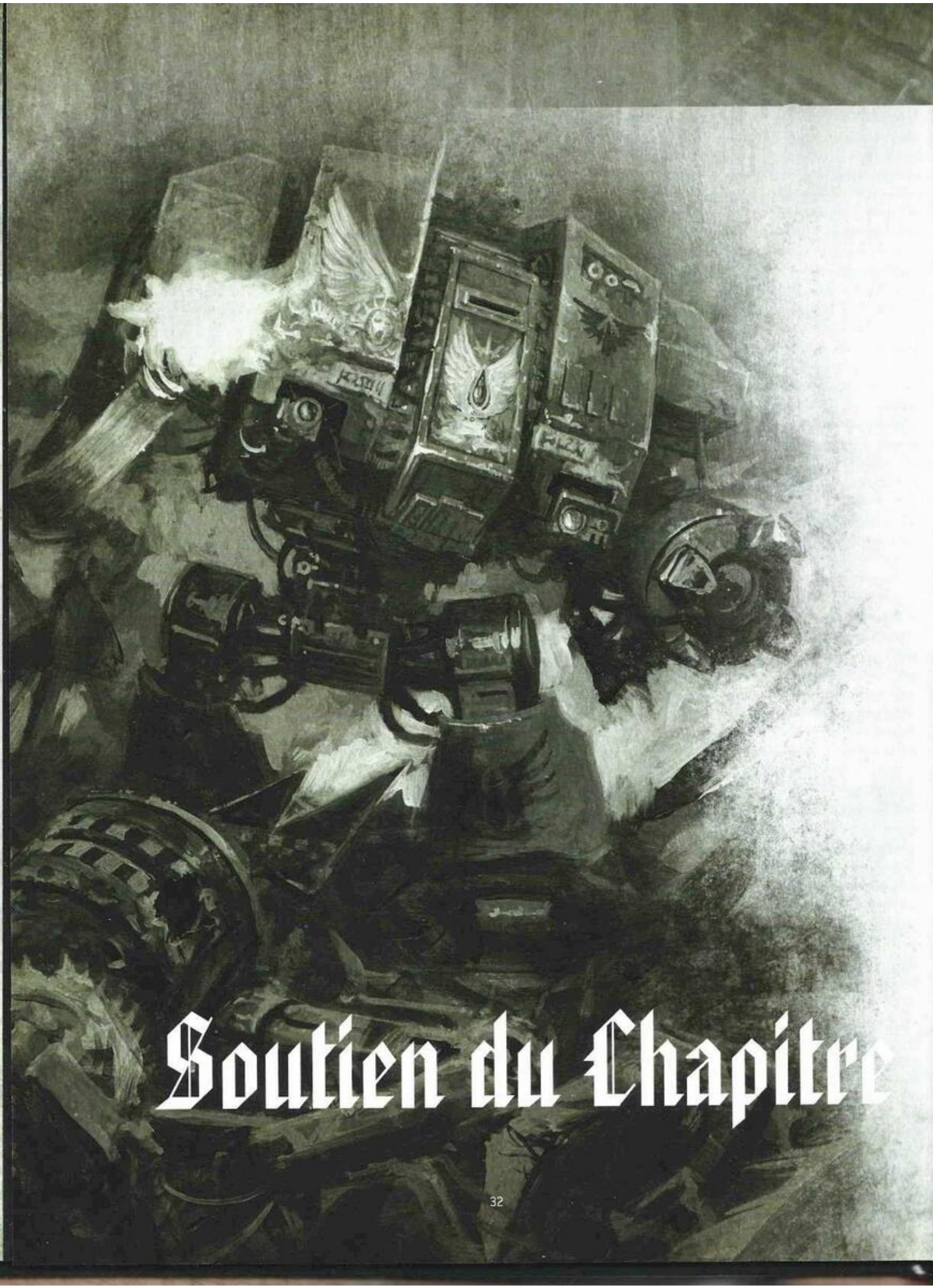
Les Dreadnoughts sont d'énormes machines de combat cuirassées d'un blindage de céramite et aux épais membres mus par des faisceaux de fibres musculaires artificielles. Les divers modèles de Dreadnoughts peuvent être dotés d'un éventail pléthorique d'armes lourdes, du polyvalent lance-missiles aux antiques canons à plasma. À distance, ce sont les fléaux de leurs ennemis, qu'il s'agisse d'infanterie légère ou de chars d'assaut, et ceux munis d'armes de corps à corps ne sont pas moins mortels en mêlée. Avec leurs poings massifs, leurs serres mécaniques acérés et leurs foreuses aux dents d'adamantium, ils peuvent éventrer le ferrobéton de bunkers et réduire en pulpe les adversaires les mieux protégés.

Sans pilote, un Dreadnought n'est qu'une coquille vide. S'il demeure en tant que tel un artéfact prisé, fruit d'une technologie ancestrale, et une arme au potentiel digne d'être préservé pour l'éternité, c'est bel et bien son pilote qui rend ce colosse mécanique inestimable. Le cœur de chaque Dreadnought occupé n'est rien de moins qu'un sarcophage lourdement blindé où résident les restes mutilés d'un grand héros du Chapitre. Seuls ces individus sont incarcérés dans un Dreadnought, dans le but de préserver leur sagesse, leur esprit combatif et leur habileté martiale pour le bien du Chapitre certes, mais aussi en vertu de la rareté du châssis Dreadnought : ces atouts se doivent d'être réservés aux plus brillants membres d'un Chapitre. Parmi les critères de qualification, le sujet doit être blessé au-delà de ce que les connaissances occultes et médicales d'un Apothecarion peuvent guérir, sans pour autant avoir perdu sa force de volonté. En général, il ne reste plus grand-chose de ces guerriers, sinon un chapelet d'organes ratatinés. Ceux qui connaissent un tel sort sont réquisitionnés pour continuer à servir le Chapitre dans un état de mort imminente perpétuelle, préservés dans un sépulcre adamantin où leurs sens sont connectés à des implants fibro-électriques.

S'il varie de bien des façons selon le Chapitre, le processus selon lequel un guerrier est inhumé dans un sarcophage de Dreadnought est toujours un rituel riche de sens, en général exécuté dans les tréfonds de l'Armurerie par des Techmarines, des Apothicaires, des Chapelains et les frères de bataille du Space Marine. On narre les hauts faits du fameux héros, ses démonstrations de courage en dépit des circonstances, et le sacrifice qui a finalement eu raison de lui. Ce récit est mis en parallèle avec les traditions du Chapitre, afin de faire du guerrier un parangon des valeurs les plus prisées de sa confrérie, et de le comparer aux grands héros qui ont jadis façonné sa confrérie. Tout ce temps, ses restes sont suspendus dans des fluides amniotiques avant d'être chirurgicalement implantés aux mécanismes de préservation du sarcophage. Des nodules de Menvra sont greffés au peu d'os et de chair qui restent, et des pompes font circuler de l'Asklepeion et des composés épioniques. Enfin, on applique le sceau kardéen qui enferme pour l'éternité le guerrier. Au cours du long rituel, des Techmarines et des serfs du Chapitre appliquent des huiles et des onguents sacrés tout en psalmodiant des litanies de préservation et, à compter de ce jour, leurs successeurs reproduiront ces tâches quotidiennement pour le Dreadnought. Le choix du châssis Dreadnought d'un guerrier dépend de plusieurs facteurs, principalement la disponibilité, les besoins militaires du Chapitre et le caractère de l'inhumé. Ceux qui sont amenés à prendre cette décision le font avec à l'esprit le plus profond respect pour le guerrier concerné.

Les Chapitres les mieux pourvus disposent en général d'un large choix de modèles de Dreadnought, mais les confréries qui s'attendent à devoir livrer une guerre de siège, ou celles spécialisées dans cette discipline comme les Imperial Fists, seront souvent amenées à incarcérer un héros vaincu dans un Dreadnought Ironclad. Ces marcheurs sont tels des béliers de siège ambulants. Dotés de plaques de céramite supplémentaires et munis de marteaux sismiques ou de poings tronçonneurs, ils peuvent abattre des remparts avec aisance. Un Chapitre au tempérament agressif, comme les Flesh Tearers, optera souvent pour le Dreadnought Brutalis. Ces machines sont des armes cruelles qui bondissent sur l'ennemi pour le mettre sauvagement en pièces à coups de griffes ou de poings. Les confréries en quête de Dreadnoughts polyvalents, comme les Crimson Fists, se tourneront vers le Redemptor. Nanti d'une arme lourde et d'un monumental gantelet énergétique, il fournit un puissant tir d'appui tout en étant capable d'écraser l'adversaire en mêlée. Ce choix n'est pas le moins risqué cependant, car les Technomagi qui ont inventé le Redemptor ne se souciaient guère de ses occupants, et son sarcophage est réputé pour consumer prématurément les vestiges de son pilote au fur et à mesure des combats.

Quel que soit le châssis choisi, au jour de son incarcération, l'existence du pilote devient une vie de torpeur sans rêve, ponctuée de brefs moments de violence extrême. Un Dreadnought est souvent conservé dans un état d'hibernation pendant des décennies voire des siècles avant d'être éveillé par les Techmarines et les Apothicaires du Chapitre en temps de nécessité. Ces héros ne sont plus des combattants de ligne, mais les détenteurs des traditions et du savoir de leur Chapitre en plus d'être des guerriers redoutables. Certains officient même au sein du conseil chapitral, ou dirigent des forces de frappe. La vie en tant que Dreadnought exige une grande force de caractère, car elle peut pousser à la folie le plus stoïque des Space Marines. L'éveil est un procédé douloureux en soi et, par ailleurs, le héros croisera de moins en moins de visages connus au fil de son existence, au point de perdre même la consolation du sentiment d'appartenance à une confrérie. Tel est le sacrifice auquel consentent sans hésiter les pilotes de Dreadnought pour l'Empereur.



Soutien du Chapitre

ARSENAL

Qu'il se trouve à bord d'un vaisseau de guerre colossal, ou au fin fond de sa forteresse-monastère montagneuse, l'arsenal d'un Chapitre est l'endroit où ses blindés, ses escorteurs, ses armes, et son équipement sont entretenus en attendant le moment où ils seront déchaînés contre les ennemis de l'Empereur.

L'Arsenal est à la fois une branche de la hiérarchie du Chapitre et un lieu physique. Menés par de mystérieux Maîtres de la Forge, les Techmarines du Chapitre appartiennent tous à l'Arsenal et sont responsables de milliers de serfs et de servitors. Leur mission consiste à s'assurer que les armes et l'équipement du Chapitre soient réparés et les esprits de la machine apaisés afin d'être prêts à affronter l'ennemi.

Si tous les Arsenaux diffèrent quant à leur forme, leur structure et leur taille, ils ont un certain nombre de points communs. Tous sont de vastes complexes composés d'immenses fourneaux, cellules et alcôves, éclairés de brasiers crépitants et de lumens froids. Des servocrânes, formés à partir des crânes de serfs du Chapitre après leur trépas, portent des servo-outils de précision ou des messages importants par la voie des airs. Le service au Chapitre se termine rarement avec la mort.

Tous les véhicules et armures du Chapitre possèdent leur propre antichambre, véritable sanctuaire en soi, ornée de sceaux de pureté et de vœux de fidélité et de dévotion inscrits sur des bouts de parchemin. Chaque véhicule reçoit un nom lors de son introduction dans le Chapitre afin de refléter son rôle de guerrier, et est accueilli comme un frère de bataille en bonne et due forme. Son alcôve est ornée de trophées et de reliques de batailles.

Des milliers de serfs, de techno-esclaves, de méca-ilotes et de servitors triment jour et nuit dans la chaleur accablante de l'Arsenal, tous couverts de cendre, de sueur et de taches d'huile. La fumée et l'encens sacré forment une brume si épaisse que même les servitors doivent être régulièrement remplacés, leurs mécanismes et leurs composantes biologiques se bouchant régulièrement. Les serfs humains sont munis de respirateurs, mais même cet équipement ne peut les protéger de toutes les particules saturant l'air. La puanteur du métal brûlant, des poudres abrasives et des huiles bénies s'ajoutent au remugle suffoquant. L'espérance de vie des serfs est bien plus courte que celle de leurs camarades travaillant sur d'autres sites du Chapitre, et ces ouvriers sont souvent victimes de terribles blessures durant leur travail : telle est la vengeance des esprits de la machine s'ils ne sont pas traités avec soin.

À cette agression des sens s'ajoute une cacophonie de bruits industriels et d'intonation de rites sacrés. Le fracas des marteaux hydrauliques sur les feuilles de métal résonne à travers les salles voûtées ; les ordres des Techmarines sont à peine audibles tant le vacarme des broyeurs et des découpeurs à plasma est assourdissant ; et en fond sonore, les chants de révérence en binhaire scandés par les servitors ajoutés aux liturgies des serfs produisent un brouhaha constant.

TECHMARINES

L'Adeptus Astartes et l'Adeptus Mechanicus sont liés par d'anciens pactes. Les Chapitres peuvent envoyer sur Mars leurs membres les plus doués en matière de technologie, afin d'y apprendre les voies de la machine. Au cours de leur long entraînement, ils sont intronisés dans le Culte de la Machine. Ils apprennent les hymnes de maintenance, les liturgies de sanctification, les rites d'apaisement et d'éveil. Si aucun Space Marine ne s'en chargeait, il serait impossible pour les Chapitres de faire la guerre, car leurs armes, leur équipement et leurs blindés tomberaient en ruine.

Ceux qui reviennent de la Planète Rouge le font en tant que Techmarines. À l'écart de leurs frères, ils développent une double loyauté envers le Culte de la Machine et leur Chapitre, mais combattent avec bravoure pour leur confrérie. Leurs compétences et leur savoir sont tenus en haute estime. Leurs talents d'artilleurs et de pilotes sont reconnus – une fois qu'ils ont fusionné avec l'esprit de la machine du véhicule, le lien formé se révèle d'une efficacité meurtrière.

ÉQUIPEMENT DE TECHMARINE

En raison de leur rôle unique, les Techmarines portent un équipement sur-mesure. Aucun Techmarine ne part au combat sans d'épais servobras et des mécadendrites souples. Ces puissants outils mécaniques ont la force de soulever des blindés, ou la précision nécessaire pour réparer de minuscules composants ou ressouder des plaies dans le flanc d'un véhicule. Certains Techmarines portent un servo-harnais. Équipé d'une paire de servobras, d'un lance-flammes et d'un découpeur à plasma, le servo-harnais permet de réparer des véhicules plus efficacement et de mieux combattre l'ennemi. Il permet aussi de construire rapidement des positions défensives ou de les renforcer. Il n'est pas rare que des Techmarines portent des pistolets à gravitons, une technologie peu répandue au 41e Millénaire. Lorsqu'elles tirent, ces armes affectent le champ de gravité local en retournant la masse de la victime contre elle. Les cibles en armure lourde sont broyées, et les véhicules réduits à l'état d'épaves disloquées.

MAÎTRE DE LA FORGE

Le Maître de la Forge est le Techmarine le plus ancien du Chapitre. Sa compréhension des sciences ésotériques et des mystères de l'Omnimessie est telle que ses talents rivalisent avec ceux des technomagi martiens. Il peut apaiser les esprits de la machine les plus belliqueux en murmurant un techno-psaume, et réparer une coque éventrée à une vitesse sidérante. À l'instar des frères Techmarines qu'ils commandent, les Maîtres de la Forge sont considérés avec méfiance par l'état-major du Chapitre, au point que certains sont tenus à l'écart des affaires qui ne relèvent pas de leur spécialisation. Chez des Chapitres tels que les Iron Hands et les Astral Knights, plus versés dans les mystères de la technologie, ils sont vénérés. Mais même en dehors de ces exceptions, quelques Maîtres de la Forge jouissent d'une excellente réputation.

SERVITORS

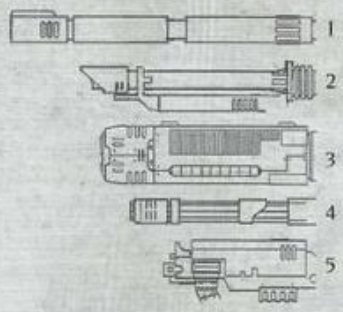
Un Chapitre space marine possède des milliers d'esclaves biomécaniques. Développés dans des cuves de nutriments artificiels, ou bien créés à partir d'aspirants recalés ou de criminels lobotomisés, ils sont équipés d'outils variés pour accomplir leurs tâches. Nombre d'entre eux ont vu leurs membres remplacés par des capteurs infrarouges, des exosquelettes bioniques, des griffes, voire des armes lourdes. Leurs modifications leur confèrent une grande résistance, mais ils sont incapables de formuler une pensée cohérente. Faute d'instructions claires, leurs esprits se bloquent et ils se mettent à bredouiller un charabia incompréhensible.

ARMURES SPACE MARINES

Les Space Marines sont vêtus des meilleures armures de tout l'Imperium. Composées d'épaisses plaques de céramite, elles sont dotées de faisceaux de fibres à impulsions électriques qui répliquent les mouvements du guerrier et augmentent sa force. Elles ne se contentent pas de le protéger ; elles s'intègrent à lui. Il faut parfois plusieurs décennies pour forger une seule armure énergétique, et toutes sont entretenues avec soin et dévotion par des serfs talentueux du Chapitre, voire les Space Marines eux-mêmes. Chaque cuirasse est un artéfact unique doté d'un esprit et d'une histoire que son Chapitre tient en haute estime.

L'armure énergétique possède une large gamme de systèmes auxiliaires qui augmentent l'efficacité du Space Marine, notamment des autosens constitués d'augures de communications activés par la pensée, de filtres audio et de réticules de visée. Elles incluent également des antalgiques, des stimulants de combat et des

En raison de leur affinité naturelle avec les machines, les Techmarines et leurs novices pilotent souvent des escorteurs et des chars de combat space marines.



1. Destructeur laser lourd
2. Canon laser
3. Macro-Incinérateur à plasma
4. Canon gatling Onslaught lourd
5. Bolter lourd

CHARS DE COMBAT

Un Chapitre space marine possède une armada de véhicules de combat dotés d'un rôle stratégique décrit dans le Codex Astartes, qui permet à l'Adeptus Astartes de dominer tous les champs de bataille. Chaque véhicule reçoit un nom après sa création, et le Chapitre le considère comme un frère de bataille à part entière. Si de nombreux modèles sont conçus pour intégrer différentes armes, une fois équipés, ils sont rarement modifiés. Un grand nombre de véhicules utilisés par l'Adeptus Astartes datent de plusieurs millénaires et sont des vétérans connus pour leur agressivité ou leur haine viscérale d'un ennemi spécifique.

De nombreux blindés sont construits à partir d'un châssis de Rhino, connu pour sa fiabilité. Les plus répandus sont les Predator. Les Whirlwind tirent des déluges de projectiles explosifs ou incendiaires. Les Vindicator sont des machines de siège dévastatrices, tandis que les Hunter et les Stalker fauchent des escadrons d'aéronefs en plein vol. Grâce à la mobilité héritée du Rhino, ils sont assez maniables pour suivre la progression des Space Marines et assez simples pour être réparés sur le terrain par les Techmarines.

Les chars lourds Land Raider sont des forteresses mobiles dont la conception remonte à une ère mythique. En plus de leur redoutable arsenal et de leur blindage quasi impénétrable, leurs esprits de la machine sont bien plus puissants que ceux des autres véhicules. Non seulement ils requièrent un équipage moins nombreux que les véhicules de taille similaire, mais l'esprit de la machine peut prendre le contrôle des moteurs et des armes du Land Raider – d'ailleurs, certains sont connus pour continuer à faire fonctionner le char alors même que l'équipage a été tué.

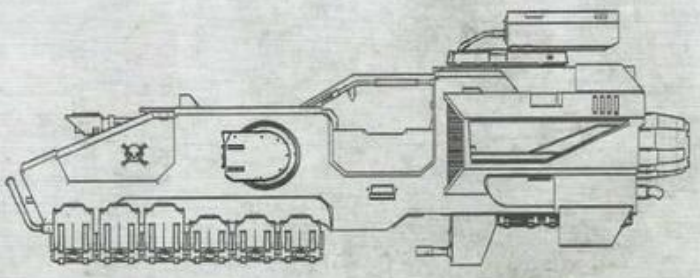
Les chars antigrav, quant à eux, peuvent traverser des tranchées, des flots de lave et des eaux peu fiables sans la moindre gêne. Cette technologie est également une arme en soi – l'équipage peut libérer des ondes gravitiques via la plaque ventrale du véhicule pour renverser les ennemis. L'équipement diffère en fonction des modèles. Le Repulsor Executioner sacrifie le volume de transport au profit de condensateurs supplémentaires, de cellules à plasma et de cogitateurs balistiques. Les propulseurs vectorisés de l'Impulsor lui permettent d'atteindre des vitesses incroyables et son châssis peut être équipé d'une multitude d'améliorations.

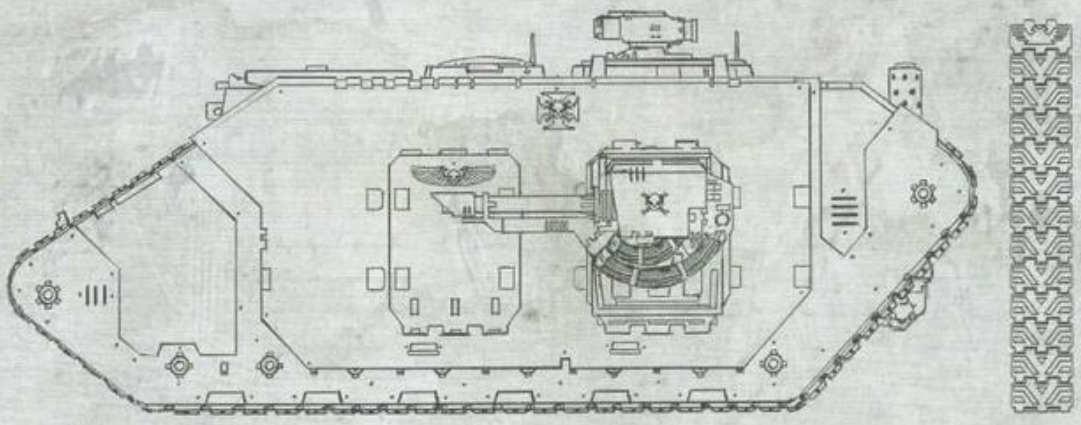
Un membre d'équipage peut être lié à son véhicule même dans la mort, son crâne monté dans les parois intérieures à côté de la liste de ses faits d'armes.

Les véhicules space marines reçoivent des emblèmes de campagne au même titre que les frères de bataille. Les équipages ornent leurs chars de ces distinctions.

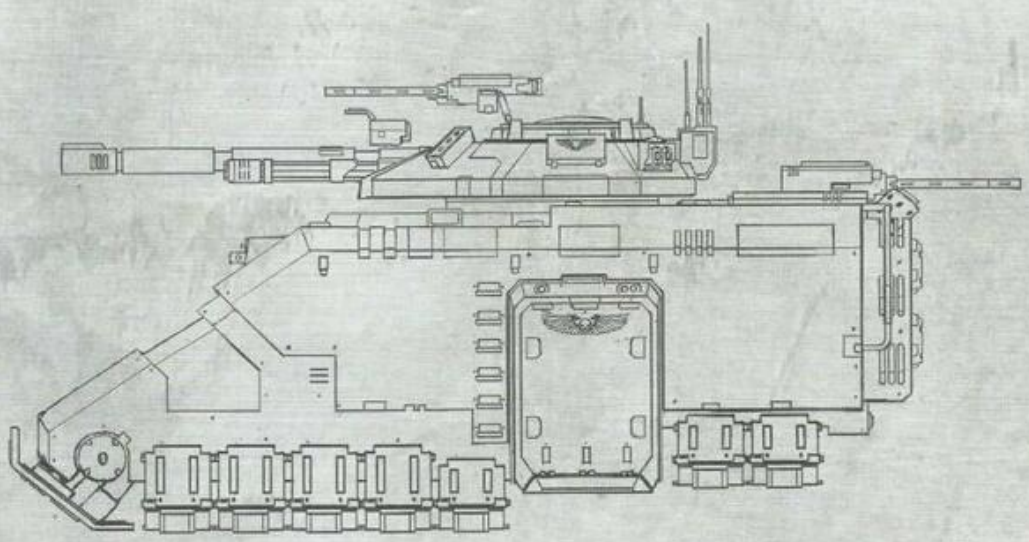
Les transports space marines arborent des reliques d'une grande valeur spirituelle. Ces artéfacts inspirent les frères de bataille quand ils partent au combat.

Le Storm Speeder fait partie du projet Primaris de Cawl. Il combine les anciennes découvertes d'Arkhan Land avec la force brute de la technologie Repulsor. Bien qu'ils ressemblent au Land Speeder et qu'ils remplissent une fonction similaire, les Storm Speeder sont plus imposants et plus lourdement armés, sans compromettre la maniabilité.





Jadis, les Land Raider étaient produits en masse, mais au 41e Millénaire, peu de mondes-forges en fabriquent encore. Leur rareté et leur puissance en font des véhicules très prisés, et les Techmarines pensent qu'une partie de l'essence de l'Omnimessie réside en eux.



Le Repulsor Executioner sert aussi bien d'escorteur blindé pour les convois de troupes que de moyen de transport pour les Hellblasters et autres escouades spécialisées. Quel que soit le rôle qu'on lui assigne, les armes lourdes de l'infanterie et celles du char produisent une combinaison redoutable.

antivenins. Les grèves renforcées comprennent des stabilisateurs gyroscopiques et des cellules énergétiques qui magnétisent les semelles des bottes.

Les Space Marines Primaris portent des armures Mk X. Configurables à l'envi, elles peuvent être modifiées en fonction des besoins sur le champ de bataille. La variante la plus répandue est la Mk X Tacticus que portent entre autres les Intercessors. L'amure Mk X Phobos est plus légère et simplifiée. Dotée d'une plus grande mobilité et de servomoteurs silencieux, elle est principalement utilisée lors de missions d'infiltration. La variante Mk X Gravis est plus encombrante, mais permet au Space Marine de braver les pires salves de tirs et d'en sortir indemne.

ARMES SPACE MARINES

Pour affronter la multitude de leurs ennemis, les guerriers de l'Adeptus Astartes ont accès à une vaste armurerie. Celle-ci comprend aussi bien des bolters qui tirent des projectiles réagissant à la masse de la cible, que des lance-flammes crachant du prométhium brûlant, des mitrailleuses lâchant des déluges de tirs à haute vélocité, des armes altérant la gravité, ou des fuseurs qui font fondre les blindages en un instant. À cela s'ajoutent des armes laser, qui émettent un faisceau de lumière concentrée provoquant une augmentation rapide de la température de la cible touchée. Sans oublier les armes à plasma, qui portent l'hydrogène à l'état de plasma avant de le projeter à travers un accélérateur magnétique. À l'impact, l'énergie déchaînée, comparable à celle d'un petit soleil, détruit sa cible dans une explosion de chaleur intense.

RECLUSIAM

Le Reclusiam d'un Chapitre est un lieu sacré. Le silence n'y est ponctué que par les liturgies des Chapelains et les bruits de pas des serfs. Des sanctuaires bordent ses alcôves, dédiés aux héros tombés au champ d'honneur, au Primarque du Chapitre et aux saintes reliques issues de la glorieuse histoire de la confrérie.

Le Reclusiam a une immense importance culturelle et spirituelle pour un Chapitre space marine. Ce sanctuaire central est le principal lieu de culte, bien que la plupart des vaisseaux de la flotte chapitrale disposent de leurs propres cathedrums et chapelles à l'usage des Space Marines en campagne. À l'intérieur du Reclusiam, les Chapelains du Chapitre, menés par le Maître de la Sainteté et le Réclusiarque, préservent d'anciennes traditions, guident les méditations et accomplissent les cérémonies d'endoctrinement, d'expiation et d'inauguration. Pour les Space Marines, ces rituels sont aussi nécessaires à leurs objectifs que leurs compétences martiales, la maintenance de leur équipement de guerre et leur tableau d'honneur.

C'est également là que les fraternités conservent presque toutes leurs précieuses reliques. Placés dans des champs de lévitation, les étendards de la compagnie et du Chapitre tapissent les murs. Des fragments d'armures portées par les héros du Chapitre succèdent aux lames, aux marteaux

et aux crânes blanchis de héros légendaires. On peut également y trouver les plumes utilisées par les guerriers érudits ayant rédigé des traités de stratégie militaire ou des douilles de bolter glanées sur les champs de bataille où de glorieuses victoires furent remportées. Des centaines de serfs s'emploient à préserver ces reliques. De nombreuses générations ont passé leur vie à polir une unique lame, à ramasser les dents d'une épée tronçonneuse sur des champs de bataille ravagés, ou à préserver la lumière des milliers de cierges du Reclusiam avant qu'au jour de leur décès, le suif soit extrait de leurs propres corps pour en produire davantage. Même dans la mort, ils continuent de servir.

Préserver ces merveilles est un grand honneur et un devoir solennel pour les Chapelains et ceux qui s'entraînent à rejoindre leurs rangs. Pour ce faire, ils collaborent étroitement avec le Maître des Reliques – si tant est qu'il en existe un au sein du Chapitre. Cet officier sélectionne une garde d'honneur pour le Reclusiam, constituée de guerriers issus de sa compagnie ou de l'ensemble du Chapitre.

Certains Chapitres disposent de centaines d'ilotes investigatus analyticors chargés d'étudier le savoir antique, les textes oubliés et les rapports de bataille ancestraux, à la recherche du moindre indice sur l'emplacement de nouvelles reliques. Ils transmettent alors ces informations à des équipes d'acolytes de récupération, voire à des Space Marines dispersés dans la galaxie, ayant pour mission de traquer les artéfacts témoignant des exploits historiques du Chapitre.

À l'inverse, les Chapelains se font un devoir de renverser les idoles xénos, de terrasser les faux prophètes, et de détruire les sanctuaires hérétiques, les artéfacts et le savoir impies. Ils s'acquittent de cette charge avec une conviction de fer, et exhortent leurs frères à les imiter.

Les Chapelains sont de puissants prêtres guerriers qui incarnent l'autorité spirituelle. Leur force de volonté, leur dévouement au Chapitre, et leur connaissance des rites, des catéchismes et liturgies suscitent l'admiration et le respect de tous leurs frères de bataille. Ils sont connus pour leur colère et leur sévérité, qu'ils déchaînent sur leurs ennemis ou les membres du Chapitre accusés de faillir à leur dévotion. Malgré leur personnalité sinistre, les Chapelains se soucient profondément du bien-être spirituel de leurs frères. Leurs déclamations tonitruantes des principes et des dogmes du Chapitre visent à armer leurs ouailles contre l'hérésie et à instiller en eux l'humanité, l'intégrité et l'honneur dignes des plus grands guerriers et serviteurs de l'Empereur.

Du jour de son intégration à celui de sa mort, un Space Marine interagit quotidiennement avec un Chapelain. En tant qu'aspirant et novice, son entraînement spirituel et culturel est encadré par des Chapelains. En tant que frère de bataille aguerri, il est guidé dans ses prières et au combat par le Chapelain de sa compagnie – un guerrier, conseiller et officier très respecté qui accompagne ses ouailles au combat avec la fureur du zélote.

Les Chapelains ont une apparence aussi lugubre que leur caractère. Ils portent des masques mortuaires en forme de crâne et sont vêtus d'une armure archaïque, de la couleur de la nuit la plus noire, ornée de sceaux de pureté, de pendentifs de piété et d'emblèmes de bataille sacrés. Beaucoup d'entre eux portent des chaînes, des capes et d'épaisses robes. Mais l'insigne d'office le plus emblématique d'un Chapelain est son crozius arcanum : une masse énergétique qui crépite d'un champ disruptif

L'ECCLÉSIARCHIE ET LE ROSARIUS

Nombre des traditions des Space Marines ont évolué bien avant l'Adeptus Ministorum et le Credo Impérial. Bien qu'il existe de nombreuses différences théologiques entre les Space Marines et le Ministorum, et que leur nombre et leur ampleur varient selon les Chapitres, le principal point de désaccord tourne autour de la divinité de l'Empereur. Les Space Marines le vénèrent comme un homme brillant et inspiré. Pour l'Adeptus Ministorum, l'Empereur est un dieu. De nombreux Chapitres méprisent ce qu'ils considèrent comme les délires fanatiques de l'Ecclésiarchie et privilégient leurs traditions. De fait, peu de Chapitres ont adopté les enseignements de l'Ecclésiarchie en la matière, à l'exception notable des Black Templars.

Beaucoup de membres du Ministorum considèrent les Space Marines comme de dangereux païens, mais nul ne peut nier leur dévouement à l'Empereur, leur palmarès exemplaire ni le fait qu'ils partagent une partie de leur héritage génétique avec l'Empereur lui-même. Aussi la paix règne-t-elle entre les deux camps, ponctuée de rares conflits. Pour symboliser cette paix, l'Ecclésiarchie a offert des Rosarius aux Chapelains. Cette amulette, qui prend de nombreuses formes, émet un puissant champ de force parfois appelé "armure spirituelle".

intense. Combinée à la force redoutable du Chapelain, elle est capable de broyer des crânes, de briser des genoux et d'enfoncer les armures.

Un Space Marine peut devenir Chapelain de plusieurs manières. La plupart suivent la voie du Judicateur. Ils reçoivent alors une lame relique d'exécuteur et un mystérieux tempormortis – une relique d'archéotechnologie incorporant un mécanisme de stase et emplie de matériaux revêtant une grande importance spirituelle pour le Chapitre, comme le sable de son monde chapitral. Le Judicateur peut l'utiliser pour diriger l'énergie de stase contre ses ennemis, diminuant d'autant leurs capacités à combattre. Pour les Judicateurs, cette arme symbolise à la fois la patience dont ils doivent faire preuve et le besoin de mériter leur rôle. Les Judicateurs ont fait vœu de silence, jusqu'au jour où ils seront en mesure d'incarner les valeurs de leur Chapitre.

Malgré toute la révérence qui baigne le Reclusiam du Chapitre, les immenses cathedrums basés sur des vaisseaux et d'autres lieux de culte, le champ de bataille est considéré comme un lieu saint où rendre hommage au Chapitre et au Primarque. Les Chapelains combattent au front, fauchant leurs ennemis tout en récitant des litanies de mort et des invocations de massacre. Mus par une colère vertueuse, leurs frères hurlent leurs propres serments tout en tailladant leurs ennemis à l'aide d'épées tronçonneuses et de haches énergétiques, ou en les vaporisant sous des déluges de bolts et de plasma. Pour nombre de Chapelains et de Space Marines, il n'y a pas de plus grande offrande à leurs seigneurs spirituels, ni de plus grande preuve de leur dévouement, qu'un tas de cadavres ennemis.

APOTHECARION

L'Apothecarion est le lieu le plus vital d'un Chapitre space marine. Sur les tables métalliques des medicae, les novices reçoivent les organes qui les transformeront en Space Marines, et les blessés les plus graves sont opérés. L'Apothecarion abrite également le génogerme du Chapitre et les Apothicaires ont l'insigne honneur de le protéger.

L'Apothecarion d'un Chapitre ne dort jamais, qu'il se trouve dans la forteresse-monastère de son monde chapitral ou à bord d'un vaisseau amiral sillonnant les étoiles. L'air y est saturé de l'odeur des antiseptiques et des désinfectants utilisés par des servomédecins ou des chérubins mi-humains mi-machines. Des dizaines, voire des centaines de tables métalliques accueillent des Space Marines. Autour d'eux, les Apothicaires aidés par des serfs medicae administrent des onguents ou effectuent des opérations – assistés de servobras pneumatiques équipés d'outils chirurgicaux et mus par des esprits de la machine. Plongés dans des procédures complexes, des tâches administratives ou occupés à nettoyer le sang des tables, des ilotes médicaux entonnent d'interminables chants de pureté, de soin et d'asepsie. Ces mélodies sont souvent noyées par le grincement des perceuses chirurgicales, les cris des blessés et le craquement des os remis en place.

Comme les Chapitres de l'Adeptus Astartes sont toujours en guerre, le flot des Space Marines et des serfs requérant des soins vitaux ne se tarit jamais. Les méthodes de recrutement du Chapitre font qu'il y a toujours des novices en attente d'une implantation d'organes ou d'une opération suite aux terribles blessures qu'un grand nombre d'entre eux récoltent au cours de leur formation. La plupart des Space Marines subissent des traitements, des opérations ou des thérapies pendant toute leur vie afin de maintenir un métabolisme stable, et pour ce faire, ils doivent se rendre à l'Apothecarion. Par ailleurs, à cause de leur fragile nature humaine, les dizaines de milliers de serfs qui passent leur existence à œuvrer pour un Chapitre finissent par tomber malade ou sont victimes d'accidents du travail.

L'Apothecarion abrite aussi les salles contenant l'essentiel du génogerme du Chapitre, bien que de nombreux vaisseaux aient les moyens d'en transporter une partie en toute sécurité. C'est ce qui fait de l'Apothecarion l'un des endroits les plus stratégiques d'une forteresse-monastère, de sorte qu'il est souvent doté d'un blindage externe et de murs anti-explosion. Si les réserves de génogerme devaient être menacées, tous les Space Marines du Chapitre combattraient jusqu'à la mort pour le défendre – au premier rang desquels les Apothicaires. Ce fut le cas lors de la Guerre de Badab : la barge de bataille *Pyre of Glory* des Salamanders fut abordée par des forces sécessionnistes, et le Maître Apothicaire Harath Shen acquit sa renommée en combattant héroïquement pour préserver l'héritage de son Chapitre.

Tous les échantillons de génogerme sont régulièrement analysés à la recherche du moindre défaut, et ceux qui ne satisfont pas aux exigences de pureté sont détruits. Cependant,

Les Apothicaires portent des équipements spécialisés sur le terrain. Leur outil de prédilection est le narthecium, incorporé dans un gantelet ou des mécanismes articulés inclus dans son paquetage dorsal. Contenant des antivenins, des agents de cicatrisation et des stimulants – et doté d'outils chirurgicaux et de lames tronçonneuses – cet instrument sert à fendre les armures, effectuer des transfusions, réparer des ligaments arrachés, inciser des organes et fermer des plaies suppurantes.

Le narthecium comprend également un outil semblable à un pistolet pour apporter la Paix de l'Empereur à ceux qui ne peuvent être sauvés. Quand on appuie sur la détente, un piston en métal s'enfonce alors dans le cerveau, tuant le Space Marine sur le coup.

Les lames tronçonneuses et les perceuses équipant les narthecium permettent à l'Apothicaire d'ouvrir les armures les plus épaisses pour accéder aux glandes progénoïdes. Il est essentiel de les récupérer, car elles contiennent le génogerme vital sans lequel le Chapitre ne peut survivre. À cet effet, le narthecium dispose d'un réducteur en alliage de carbone, spécialement conçu pour extraire rapidement les glandes avant de les stocker dans un cryoréceptacle.

D'autres Chapitres utilisent leurs propres variantes de cet équipement. Les Prêtres Sanguiniens Blood Angels portent un Acus Placidus, un pistolet fixé au poignet pour euthanasier les Blood Angels trop gravement blessés. Les Prêtres-Loups des Space Wolves sont munis du Croc de Morkai, un multi-outils, ainsi que de tout un assortiment de potions, de baumes et d'herbes.

certains Chapitres sont contraints d'utiliser un génogerme de qualité inférieure, tandis qu'une poignée d'autres développent délibérément des zygotes pervertis pour les implanter dans leurs aspirants. Cette pratique est dangereuse et souvent considérée comme hérétique. À l'heure de l'Ère Indomitus, où tant de Chapitres ont été isolés de l'Imperium, un certain nombre d'entre eux ont eu recours à cette pratique. Pour cataloguer les informations issues de leurs examens, les fraternités entretiennent de vastes banques de données utilisées pour la formation des futurs Apothicaires. À bien des égards, l'avenir du Chapitre repose entre leurs mains.

À la tête de l'Apothecarion se trouve le Maître Apothicaire, dont le titre varie d'un Chapitre à l'autre. C'est l'un des officiers les plus expérimentés de la confrérie et l'un des plus respectés en raison de sa connaissance de la génétique du Chapitre, de ses années d'expérience à sauver les vies de ses frères, et du soin avec lequel il veille sur l'avenir des siens.

Les apprentis sont placés sous la tutelle du Maître Apothicaire et des Apothicaires en poste. Pour acquérir tout son savoir, un Apothicaire doit avoir accompli les fonctions les plus basiques pendant plusieurs années. Beaucoup servent en tant qu'Adeptes Helix dans des escouades Infiltrator, affûtant leurs talents martiaux dans des conditions éprouvantes, et aidés dans leur tâche par le gantelet helix – une version miniature du narthecium.

Un Chapitre respectant le Codex comprend des dizaines d'Apothicaires, dont au moins un sert en permanence dans chaque compagnie, les autres s'occupant des tâches vitales de l'Apothecarion, comme l'inspection du génogerme ou l'implantation d'organes chez les aspirants. Certains affectent des Apothicaires à leurs vaisseaux ; les Chapitres basés sur des flottes sont connus pour assurer une rotation des Apothicaires entre leurs navires afin que, même en cas de défaite catastrophique dans le vide spatial, les talents des Apothicaires perdurent.

Les Apothicaires sont des guerriers accomplis, aussi doués avec une lame qu'avec un bolter, comme les frères de bataille qu'ils accompagnent sur le terrain. Ils y sont contraints, car leur charge leur demande d'aller partout. Si un Space Marine tombe, il incombe aux Apothicaires de le soigner ou de récupérer son génogerme. S'ils ne récoltent aucune louange pour avoir remporté de glorieuses victoires ou tué un grand nombre d'ennemis, chaque frère de bataille tient les Apothicaires en haute estime en raison des dangers qu'ils bravent pour atteindre leurs patients. C'est un parfait exemple du sens de la camaraderie du Chapitre en action.

Les cultures de nombreux Chapitres ont un impact sur le travail des Apothicaires. Ceux des Fire Lords maîtrisent l'art de la cautérisation, et savent appliquer la bonne température pendant le bon laps de temps pour soigner différentes blessures. Ceux des Rift Stalkers, qui opèrent souvent en territoire ennemi et loin des lignes d'approvisionnement impériales, n'ont pas souvent accès aux ressources standards et sont des maîtres de l'improvisation.

LIBRARIUS

Le Librarius est l'une des institutions space marines les plus mystérieuses. Ses membres sont les Archivistes, des guerriers mystiques et des érudits ayant passé des décennies à maîtriser leur talent psychique pour conférer une grande sagesse à leur Chapitre ainsi qu'une redoutable puissance au combat.

Derrière des portes ornées de pentagrammes et d'hexagrammes, le Librarius bruit d'une curieuse activité. D'étranges lumières filtrent des embrasures. D'ignobles cris résonnent dans de sombres couloirs aux murs décorés de symboles de confinement ésotériques. Des serfs et des scribes vaquent à leurs occupations, les mains crispées sur des sceaux de protection, murmurant des litanies de bannissement, les yeux braqués sur le sol. Dans des salles closes, les Archivistes space marines s'acquittent de leurs obligations. Certains méditent. D'autres scrutent l'écheveau du destin, le visage perlé de sueur sous l'effort et la concentration. D'autres encore combattent dans les cages d'entraînement, lançant des décharges d'énergie psychique contre des servitors et des cibles, ou les tailladant à grands coups d'épée ou de hache de force. Ils doivent s'entraîner constamment pour affermir leur détermination, car leurs plus grands ennemis – les abominations du warp – sont à l'affût de toute faiblesse.

L'une des fonctions du Librarius consiste à consigner l'histoire du Chapitre. Le rôle précis de l'Archiviste varie en fonction de son grade. Tout en bas de la hiérarchie se trouvent les Lexicaniums qui rédigent des rapports de bataille et de guerre. Viennent ensuite les Copistes, qui examinent chaque donnée dans les archives. Ceux qui gravissent ces échelons deviennent des Épistoliers. Le savoir et la sagesse qu'engrangent les Archivistes fait que leurs conseils sont très recherchés, et la plupart des forces de frappe en comptent un.

Les plus grands bâtiments du Librarius sont des archives abritant l'histoire du Chapitre. Les étagères montant du sol au plafond débordent d'ouvrages en vélin et de rouleaux de parchemin, aux côtés de conteneurs vrombissants et de cata-

logues archaïques emplis de cristaux de données. Des centaines de serfs triment jour et nuit, copiant des codicilles et des tracts pourrissants, de crainte que des informations soient perdues. Seuls les Archivistes les plus anciens savent ce que renferment leurs registres, ou ce qui se trouve derrière les sas des zones les plus sécurisées – et même eux n'ont qu'une idée relativement succincte du reste des archives. D'énormes quantités d'informations risquent d'être perdues par la simple ignorance de leur existence. Rares sont les Chapitres disposant d'une compilation complète de leur histoire.

Une autre fonction essentielle des Archivistes consiste à évaluer les aspirants pour sélectionner les individus dotés d'une volonté de fer et d'un grand potentiel psychique. Ils doivent se montrer impitoyables, car tolérer la moindre faiblesse revient à menacer le Chapitre de corruption. Les recrues exhibant la force psychique nécessaire pour devenir des Space Marines sont prises sous l'aile de l'Archiviste pour apprendre les arts ésotériques. D'autres lieux de recrutement existent, notamment la Scholastica Psykana. Les élus, appelés Acolytums, endurent un processus plus ardu que celui de leurs frères space marines. Ils doivent survivre aux épreuves, à l'entraînement et aux implantations pour devenir des Space Marines, mais aussi apprendre à maîtriser leurs dons psychiques et à protéger leurs esprits des effroyables dangers du warp. En cas d'échec, un sort pire que la mort les attend dans les griffes des entités malveillantes de l'immaterium. Ces menaces sont telles que certains Chapitres refusent d'inclure un Librarius. Les Black Templars et une poignée d'autres confréries interdisent l'utilisation des arts psychiques, considérés comme blasphématoires. D'autres tolèrent leur présence comme un mal nécessaire. Un certain nombre promeut l'existence des Librarius, comme les Blood Ravens et les Silver Skulls.

Au cours de leur vie, les Archivistes maîtriseront des myriades de disciplines psychiques et autres dons. Ils apprendront à manipuler les pires brasiers d'un simple geste, à transformer les cauchemars de leurs ennemis en une réalité terrifiante, à détecter les mouvements des démons à travers l'immaterium et à lire le tarot de l'Empereur. Un Archiviste entraîné peut déceler les ondes de choc et les turbulences des vaisseaux en provenance du warp, ou détecter les échos qu'ils produisent en plongeant dans ses profondeurs. Les pouvoirs d'un Maître Archiviste, le psyker le plus expérimenté, dépassent l'entendement.

Les Archivistes guettent également toute faiblesse dans leurs propres rangs et dans le reste du Chapitre. Ils scrutent les esprits de leurs frères de bataille, en prenant soin de noter chaque déviance, si mineure soit-elle. Beaucoup sont peinés de devoir surveiller leurs frères d'une telle manière, mais la pureté de l'esprit ne souffre aucun compromis. Les Archivistes soumettent à un examen méticuleux les Space Marines ayant subi des traumatismes psychiques atroces face aux xénos ou aux forces blasphématoires du Chaos. L'objectif principal est de préserver la pureté du génogerme du Chapitre, car il risque d'être lui-même corrompu, et les Archivistes travaillent en étroite collaboration avec l'Apothecarion pour éradiquer toute faiblesse, où qu'elle se niche.

Les Archivistes sont bien plus que des psykers de combat. Ils identifient d'autres psykers et s'assurent d'exposer les menaces cachées. Les talents des Épistoliers en particulier leur permettent de communiquer à travers l'espace interstellaire comme les Astropathes de l'Adeptus Astra Telepathica. Ils sont si puissants qu'ils n'ont nul besoin de se soumettre au rituel d'Unification des Âmes pour ce faire – bien que de telles pratiques soient très éprouvantes et susceptibles de tuer ceux qui s'y essaient.

FLOTTE

Rapides et autonomes, les Chapitres space marines mènent leurs campagnes légendaires sans l'aide de quiconque. Chacun d'entre eux possède sa propre flotte d'aéronefs lourdement armés, allant des escorteurs fuselés aux énormes vaisseaux capitaux.

Les Space Marines sont des troupes d'élite, entraînées et équipées pour livrer des assauts visant à anéantir l'ennemi. Par conséquent, la majeure partie de leurs bâtiments sont conçus pour lancer et soutenir des invasions éclair ou des actions d'abordage dévastatrices. Ils possèdent de vastes baies regorgeant de navettes, de vaisseaux d'abordage, d'intercepteurs agiles et de rangées de modules de largage. Malgré une taille réduite, et un nombre de vaisseaux de guerre relativement faible, même les plus petites flottes chapitrales sont robustes, faciles à manœuvrer et dotées d'une effroyable puissance de feu. En outre, les Space Marines combinent des siècles d'expérience militaire avec un génie tactique et stratégique hypno-endoctriné, qui leur permet de compenser toute infériorité numérique. Ces atouts leur permettent de jauger les forces et faiblesses de leurs adversaires, et de prédire leurs actions. De plus, ils peuvent maximiser la vitesse de leur vaisseau et leur agressivité innée pour tirer profit de l'incroyable supériorité dont ils jouissent contre la plupart des ennemis lors d'actions d'abordage. Prompts à se placer à courte portée des vaisseaux ennemis, où la puissance de feu est moins déterminante, leurs navires peuvent lancer des vagues de béliers d'assaut conçus pour déployer les armes les plus meurtrières des Chapitres : leurs guerriers posthumains.

Lors des conflits spatiaux, les Space Marines cherchent à sonner l'adversaire en fonçant droit sur leurs objectifs avant de libérer des torrents de projectiles et de lancer des nuées d'escorteurs et d'intercepteurs. Une fois le système investi, leurs vaisseaux se concentrent sur les cibles clés : les silos d'armes sont détruits par des salves de tirs précis ou sabotés par des Terminators téléportés. Les appareils de défense subissent le même sort. De fait, l'arrivée des Space Marines peut renverser le cours des batailles en faveur de l'Imperium, ou assurer la supériorité orbitale des forces impériales en quelques heures, voire en quelques minutes.

Sans équipages qualifiés pour les épauler, les Space Marines seraient incapables de mener les assauts planétaires foudroyants et les actions d'abordage meurtrières qui font leur réputation. Les Space Marines sont trop peu nombreux pour manœuvrer leurs propres vaisseaux, et trop précieux pour être relégués à de telles tâches. Ainsi, outre une poignée de Techmarines et d'autres frères de bataille, les appareils de l'Adeptus Astartes sont entièrement opérés par des serfs humains non augmentés et des servitors. Les Chapitres recrutent les premiers sur leurs mondes natals, leurs protectorats et d'autres sphères d'influence afin de s'assurer de leur motivation et de leur loyauté. Si la plupart sont chargés de tâches anodines, d'autres sont extrêmement compétents et aguerris. Les pilotes font partie de cette der-nière catégorie. Beaucoup d'entre eux – souvent dotés d'augmétiques de pointe – sont aux commandes de navettes et

de barges. Ils assurent l'approvisionnement de leurs maîtres posthumains, ainsi que le transport de troupes ou de dignitaires en visite. D'autres pilotent des aéronefs comme les Intercepteurs modèles Broadhead et Skythian, qui sont incapables de voler dans l'atmosphère. Ils sont chargés de neutraliser les projectiles et bombardiers menaçant leurs vaisseaux – des tâches certes importantes mais pas assez pour monopoliser des Space Marines. Les Hawk Lords, un Chapitre réputé pour la qualité de ses pilotes, ont l'habitude de transmettre leurs connaissances à leurs serviteurs humains, ce qui a permis de sauver un grand nombre de leurs vaisseaux.

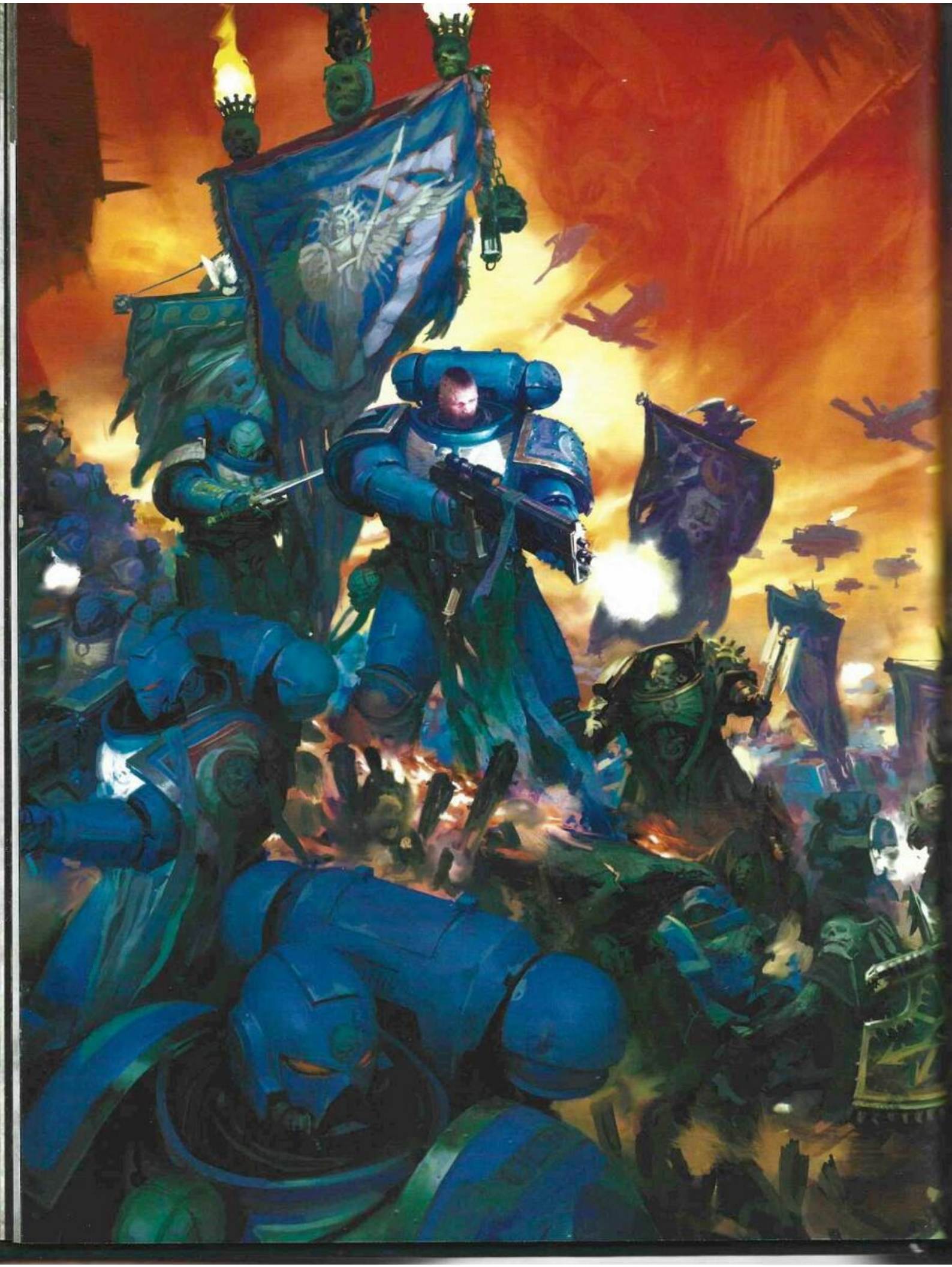
Quel que soit leur rôle, tous les équipages de l'Adeptus Astartes font preuve d'une discipline de fer – les Space Marines ne peuvent tolérer aucune faiblesse dans un quelconque rouage de leur mécanique. Là où de nombreux Chapitres diffèrent, c'est dans leur façon de considérer leurs serfs. Certains, comme les Flesh Tearers et les Marines Malevolent, ne les voient que comme des ressources au même titre que du carburant ou des munitions. D'autres au contraire, comme les Salamanders et les Ultramarines, leur accordent une grande importance. Les Space Marines de ces Chapitres sont connus pour risquer leurs vies pour leurs serfs.

VAISSEAUX DE L'ADEPTUS ASTARTES

Les Space Marines emploient une grande variété d'appareils, chacun pourvu d'une fonction précise, afin de s'assurer la suprématie orbitale. En général, ils se divisent en trois catégories : barges de bataille, croiseurs d'attaque et vaisseaux de frappe rapide. Les plus imposants sont les barges de bataille, dont la plupart des confréries de l'Adeptus Astartes ne comptent pas plus de trois exemplaires. D'une puissance équivalente à celle de nombreuses classes de cuirassés impériaux, et configurées pour soutenir des atterrissages planétaires, ces immenses bâtiments arborent un immense canon de bombardement dorsal, des macrocanons, des projecteurs de plasma, des lance-missiles, des faisceaux à fusion et même un arsenal de grade Exterminatus. De plus, ils peuvent déployer des centaines de Space Marines et leurs véhicules simultanément. En termes de protection, ils bénéficient de plusieurs boucliers Void et d'un blindage épais constitué d'un alliage ultra-dense d'adamantine et de plastacier durci, bordé de contreforts en ferrobéton, qui leur permettent de plonger dans le feu ennemi.

Les Chapitres utilisent une large gamme de croiseurs d'attaque, chaque variante modelée par des années de tradition et de doctrines différentes. En règle générale, ils sont capables de déployer une compagnie entière de Space Marines avec ses blindés en une seule vague brutale. Plus petits que les barges de combat, ils possèdent néanmoins des hangars de modules de largage, plusieurs navettes et des téléportariums, ce qui leur confère les mêmes capacités en matière de déploiement de troupes. Associé à la vitesse du croiseur, cet équipement offre aux commandants space marines toute la flexibilité nécessaire quelle que soit la situation tactique, si bien que peu d'ennemis sont capables d'échapper à la fureur du Chapitre.

Agiles et légers, les vaisseaux de frappe rapide servent principalement de vaisseaux de patrouille et d'escorte. On y trouve des destroyers de classe Cobra, des frégates de classe Firestorm et des destroyers de classe Hunter. Les plus répandues restent les frégates de classe Gladius, qui se sont forgé une réputation féroce grâce à leurs capacités de vaisseaux de ligne. Bien des ennemis ont cherché à détruire une précieuse barge de bataille avant d'être anéantis par des escadres de ces vaisseaux, dont les puissants moteurs leur permettent de réagir rapidement aux mouvements adverses.



ULTRAMARINES

LES FILS DE GUILLIMAN

Les Ultramarines sont les archétypes des guerriers de l'Adeptus Astartes. Ce sont des parangons de noblesse, d'honneur et de discipline, dans une galaxie déchirée par les ténèbres et l'anarchie. Aucun autre Chapitre ne tient le Codex Astartes avec autant de respect, les Ultramarines appliquant ses préceptes depuis dix millénaires émaillés de victoires éclatantes.

Peu de Chapitres peuvent rivaliser avec l'efficacité, la vitesse et le talent dont les Ultramarines font montre lorsqu'ils appliquent les principes édictés par le Codex. Sur d'innombrables champs de bataille, les Ultramarines se sont distingués, combattant les ennemis de l'Humanité jusqu'à les réduire à néant. Depuis dix millénaires, ils se forment et s'exercent aux préceptes du Codex en prêtant attention aux moindres détails. Bon nombre d'entre eux sont capables d'en réciter des passages par cœur et de rédiger de longs traités démontrant leur parfaite compréhension de ses enseignements.

Preuve en est leur immense registre de victoires. Ils ont maté des soulèvements hérétiques, balayé des raids de Drukhari sanguinaires, éliminé des infestations hruds et brisé des invasions de tyranides voraces. Ils ont triomphé dans des déserts brûlants, des jungles étouffantes, des cités en ruines, et même dans les profondeurs des océans.

Le monde d'origine des Ultramarines est Macragge. Bastion de civilisation, d'érudition et de culture, cette planète est devenue leur base d'opérations depuis que leur Primarque, Roboute Guilliman, s'y est entretenu avec l'Empereur au cours de la grande Croisade. Particulièrement bien protégée, c'est le joyau d'Ultramar, l'empire stellaire des Ultramarines. Cet amas de mondes et de systèmes est exempté de dîmes envers Terra, leurs ressources étant consacrées à soutenir les Ultramarines. Néanmoins, l'organisation d'Ultramar est si remarquable qu'il peut envoyer des troupes et du matériel au secours de l'Imperium assiégé.

L'étendue et la puissance d'Ultramar en font un lieu convoité par certains des pires ennemis de l'Imperium, et âprement défendu par les Ultramarines au cours de nombreux conflits. Le Chapitre anéantit la Flotte-Ruche Béhémoth lors de la Première Guerre Tyranique, qui vit un certain nombre de ses plus grands héros perdre la vie pour repousser la fureur des xénos. Avec un zèle frôlant le fanatisme, ses guerriers combattirent les renégats de la Black Legion dans l'enceinte de la Forteresse d'Hera, leur propre forteresse-monastère. En outre, ils survécurent à la brutalité et aux fléaux que leur infligèrent les Légions de la Peste de Nurgle et les troupes purulentes de la Death Guard de Mortarion lors des Guerres de la Peste.

Les Ultramarines sont commandés par certains des Space Marines les plus héroïques et valeureux de tout l'Imperium. Marneus Calgar, le Maître de Chapitre, est un guerrier hors pair et un brillant stratège. Son palmarès est impressionnant : il a écrasé les Orks lors du Siège de Zalathras, vaincu un Avatar des Aeldari durant la Battle du Sépulcre d'Orar et dirigé la défense de Vigilus, défiant Abaddon le Fléau en combat singulier. Tigurius, quant à lui, est le Maître Archiviste des Ultramarines, un psyker de combat et guerrier-érudit dont la parole pèse plus lourd que des armées d'espions, de stratèges et de tacticiens. Ortan Cassius, le Maître de la Pureté, est le plus âgé des Ultramarines. Instigateur de la création des Vétérans des Guerres Tyraniques, il considère l'éradication des Tyranides comme sa mission sacrée.

Depuis son retour à l'aube de l'Ère Indomitus, il n'a pas échappé aux plus hautes sphères de l'Imperium que Roboute Guilliman est – hormis le Lion – le seul individu dans tout l'Imperium capable d'imposer la loyauté à une force aussi vaste qu'une Légion. Elles le redoutent même s'il est l'auteur du Codex Astartes et celui qui prôna jadis la scission des Légions de Space Marines avec le plus de véhémence. La plupart des Chapitres successeurs des Ultramarines le considèrent comme un maître spirituel. Même ceux qui ont plus ou moins dévié des enseignements du Codex, ou qui ont embrassé la culture de leur monde d'origine, le tiennent en très haute estime. Les plus érudits en sont même venus à croire que la force combinée des Chapitres successeurs pourrait bien surpasser celle de la Légion des Ultramarines au paroxysme de la Grande Croisade. Bien sûr, personne n'a jamais osé en parler devant le Seigneur Commandeur en personne – pas plus qu'en son absence, d'ailleurs, de crainte que ses agents ne surprennent la conversation. Ce que Guilliman pense à ce sujet demeure un mystère, mais il semble évident qu'un tel détail n'aurait pas pu échapper à son immense intellect.

Malgré toutes ces préoccupations, l'opinion majoritaire dans l'Imperium est relativement simple : les Ultramarines et leurs successeurs ont servi l'Imperium, l'Empereur, et toute l'Humanité avec honneur et loyauté pendant des millénaires, et continuent à le faire. À présent que l'Humanité est assaillie de toutes parts, ces forces sont vitales pour la survie du genre humain.

ROBOUTE GUILLIMAN

Lorsque les Primarques furent disséminés à travers la galaxie, la capsule contenant Roboute Guilliman atterrit sur le monde de Macragge. Il fut adopté par une riche famille régnante, et ses incroyables facultés physiques et mentales ne tardèrent pas à attirer l'attention. Il dévorait toute forme de savoir et de sagesse avec une soif insatiable, apprenant la science et la philosophie avec facilité, et développant un talent hors du commun pour la stratégie. Broyant des tribus sauvages aussi bien que des révoltes insidieuses, il finit par prendre le contrôle de Macragge. Sous son règne, la planète et les mondes locaux avec lesquels elle était restée en contact tout au long de l'Antique Nuit, prospérèrent. Le commerce se développa, les armées de Macragge grandirent et leurs fortifications se renforcèrent. Tous les citoyens profitèrent de cette ère d'abondance unique dans l'histoire de Macragge.

Lorsque l'Empereur fit son apparition, Guilliman se prosterna aussitôt. La XIIIe Légion, la force de Space Marines descendue du patrimoine génétique de Roboute Guilliman, fut assignée au Primarque. Avec lui à leur tête, les Ultramarines conquirent de vastes pans d'espace et devinrent la plus grande des Légions. Durant la terreur de l'Hérésie d'Horus, les Word Bearers et les World Eaters entraînèrent les Ultramarines dans des combats féroces aux quatre coins d'Ultramar. Ces conflits causèrent un tel retard que Guilliman fut incapable d'atteindre Terra avant la fin du siège d'Horus. Au cours des guerres qui suivirent, dites de la Purge, Guilliman fut mortellement blessé par le Primarque-démon Fulgrim. Afin de le préserver, ses fils le placèrent en stase, où il demeura pendant dix millénaires. Ce ne fut qu'aux heures les plus sombres de l'Imperium que le sort conspira à son réveil.

BLOOD ANGELS

LES FILS DE SANGUINIUS

Resplendissants dans le rouge luisant de leur Chapitre, les Blood Angels combattent pour l'Empereur depuis la Première Fondation. Déterminés à protéger les faibles, ils comptent parmi les Chapitres les plus nobles – cependant, ce sens de l'intégrité et de l'honneur est entaché par une horrible malédiction qu'ils s'efforcent de cacher et de repousser.

On sait peu de choses sur les origines des Blood Angels. Sanguinius fut découvert lors de la Grande Croisade sur Baal Secundus, la deuxième lune de la planète Baal. Cet astre irradié abritait une petite population d'humains et de mutants barbares. Après le crash de son module amniotique sur ce monde, Sanguinius fut perçu comme un dieu par les autochtones, un personnage d'une noblesse et d'une beauté incomparables dans un lieu marqué par la souffrance, la mort et la laideur – malgré ses ailes d'ange, qui faillirent conduire les tribus à le tuer pour mutation. Lorsque l'Empereur atteignit enfin Baal, Sanguinius l'accepta aussitôt comme son souverain, et prit la tête de la IXe Légion.

Sanguinius était considéré comme l'un des plus valeureux fils de l'Empereur. Beau à la fois sur le plan physique et moral, c'était un guerrier hors pair, capable d'inspirer de véritables exploits à tous. Les Blood Angels combattirent avec honneur et courage à ses côtés, en particulier au Siège de Terra, où ils infligèrent de terribles pertes aux traîtres, mais à un coût exorbitant. Lors de l'ultime assaut contre le vaisseau amiral d'Horus, Sanguinius défia le Maître de Guerre en duel et perdit la vie.

Un lien étroit unissait la IXe Légion à son Primarque – peut-être plus intime que celui unissant la plupart des Legiones Astartes à leur sire génétique – car à l'époque, on injectait du sang de Sanguinius à tous les Blood Angels. Certains y voient l'origine de l'Anomalie qui accable désormais tous les Blood Angels, en plus de l'onde de choc psychique déclenchée par la mort du Primarque. Des textes retrouvés dans des recoins cachés du Librarius de la Légion prétendent que certains légionnaires Blood Angels souffraient d'une variante de l'Anomalie avant même la mort de Sanguinius. Depuis, ces textes ont été interdits.

L'Anomalie prend deux formes : La Soif Rouge et la Rage Noire. Chaque Blood Angel est animé d'une soif de guerre et de sang insatiable. C'est la Soif Rouge, qui afflige chaque descendant de Sanguinius. Malgré tous leurs efforts pour résister à son attrait, beaucoup y succombent au beau milieu du combat. Dans ces moments-là, ils sont dotés d'une telle puissance de destruction que certains tentent de la contrôler et de l'utiliser. La Soif rouge est à la fois une malédiction et une leçon d'humilité pour les Blood Angels. En les rendant conscients de leurs propres faiblesses, elle les pousse à se montrer plus compréhensifs envers les autres.

Mais ce n'est rien comparé à la Rage Noire. Lorsqu'elle submerge les Blood Angels, elle est irréversible. Les Blood Angels pensent que tous y succomberont à moins de mourir avant. La mort est le seul remède. Tous les souvenirs de leur Primarque sont encodés dans leur génogerme, le plus marquant d'entre eux étant son duel contre Horus. À la veille d'une bataille, un évènement ou une circonstance réveille ce souvenir chez un Blood Angel. Sous son emprise, le guerrier se voit pris d'une fureur incontrôlable et perd tout sens de la réalité. Les frères ainsi atteints rejoignent la Compagnie de la Mort, afin de connaître une fin honorable au combat.

Comble de malheur, au fil des années, ces deux fléaux font de plus en plus de victimes. Les Blood Angels et leurs successeurs voient leurs rangs s'étioler, certains à un rythme plus rapide que les autres.

Il ne serait guère surprenant qu'un Chapitre affligé d'une telle manière cède au désespoir. Mais ce n'est pas le cas des Blood Angels, qui continuent à se battre, chargeant sous les tirs, pressés d'engager l'ennemi au corps à corps. En cela, ils honorent la volonté de leur Primarque de changer la galaxie, un changement incarné par la métamorphose des recrues en Space Marines. En effet, les aspirants mutilés par les radiations du Système Baal subissent une véritable apothéose. Au terme d'une année passée dans des sarcophages, où ils reçoivent les implants destinés à les transformer en Space Marines, ils en émergent sous la forme de demi-dieux, grands, aux muscles noueux, aux sens affûtés, à l'image de Sanguinius. Leur désir de se perfectionner et d'améliorer les choses se manifeste dans chaque facette de leur existence, qu'il s'agisse des décorations sophistiquées de leur armure, de la qualité de leurs armes ou de leur incroyable talent à manier un bolter ou une lame.

En ces temps obscurs, les Blood Angels représentent tous les aspects de l'Humanité. Malgré, ou grâce à, leurs terribles tares, ce sont des parangons de vertu et de devoir, une inspiration pour tous les serviteurs de l'Imperium.

DARK ANGELS

LES FILS DU LION

Les Dark Angels formaient la Première Légion. Aucune autre confrérie space marine n'a servi l'Empereur pendant aussi longtemps qu'eux. Farouches défenseurs de l'Humanité, ils attaquent sans pitié et défendent sans faillir. Ils sont cependant voilés de mystère et détiennent des secrets si honteux qu'ils les cachent même à un grand nombre de leurs propres guerriers.

Le nom des Dark Angels suscite autant d'admiration que de peur chez leurs alliés comme leurs ennemis. Ils ne sont pas considérés sous la même lumière que leurs frères des Ultramarines ou des Blood Angels. Ils sont moins célèbres pour leur honneur et leur noblesse que pour leur comportement déroutant, leur air taciturne, impénétrable et solennel. Ceux qui ont combattu auprès des Dark Angels sont surpris par le détachement délibéré qu'exhibent les guerriers du Chapitre et leur tendance à disparaître sitôt leur mission achevée – parfois avant même la fin de la guerre.

Les Dark Angels sont basés sur une flotte. Ils traversent le vide dans leur armada de vaisseaux de guerre – menée pat la mystérieuse forteresse-monastère appelée le Roc. Seule une poignée de personnes sait d'où vient cette immense citadelle volante – et la raison pour laquelle Caliban, l'ancien monde des Dark Angels a été détruit – et elles préféreraient mourir plutôt que de dire la vérité au reste de l'Imperium.

Pour comprendre les Dark Angels, il faut connaître leur Primarque, Lion El'Jonson, et son meilleur ami, Luther. Lorsque l'Empereur se rendit à Caliban après la découverte du Lion, Luther était trop vieux pour rejoindre la Ier Légion en tant que Space Marine. Le Lion lui confia la charge de défendre Caliban et de développer de nouvelles générations de Space Marines. Mais Luther se laissa ronger par l'amertume. À la fin de l'Hérésie d'Horus, lorsque le Lion regagna Caliban, Luther et les Dark Angels qu'il commandait ouvrirent le feu. La force de Luther reçut le renfort de celles des Dieux du Chaos, pour lui permettre de rivaliser avec Lion. Ce ne fut qu'au moment où il blessa mortellement le Lion qu'il réalisa son erreur. Une faille warp engloutit alors Caliban, déchiquetant la planète et envoyant des milliers de Dark Angels renégats (plus tard appelés les Déchus) dans l'Empyrée.

Les Dark Angels survivants jurèrent de pourchasser les traîtres et de garder le secret sur ces événements, persuadés que l'Imperium les condamnerait tous si la vérité venait à être connue. Embrassant le Codex Astartes sans rechigner, le Chapitre et ses successeurs prirent le nom d'Impardonnés, maintenant des liens étroits entre eux et livrant les guerres de l'Imperium tout en poursuivant leur mission clandestine. Au fil du temps, le Cercle Intérieur se forma, constitué des seuls Dark Angels au courant des terribles secrets du Chapitre. Seul un frère de bataille ayant mérité leur confiance et combattu courageusement sur le champ de bataille peut se joindre à eux, et même à ce moment-là, il n'apprend qu'une partie de la vérité.

Si la traque des Déchus revêt une importance capitale pour les Dark Angels, la grande majorité de leurs guerres n'y a pas trait. Fidèles au Codex Astartes, sauf en ce qui concerne les vétérans de la Deathwing et la force de frappe rapide de la Ravenwing, les Dark Angels combattent comme la plupart des Chapitres space marines. Assauts éclairs, forces interarmes, et flexibilité tactique sont au cœur de leur style de combat. Mais tous les champs de bataille sont passés au crible à la recherche de sédition. Bien que le Cercle Intérieur soit le seul à pouvoir déceler les Déchus, les non initiés savent reconnaître l'hérésie quand ils la voient.

En ces temps tumultueux, les Dark Angels sont aux avant-postes des guerres majeures de la galaxie. Les fils de Caliban ont décimé leurs ennemis dans le secteur Stygius, le système Vigilus, la Faille Prosperine et bien d'autres zones de guerre, déterminés à lutter jusqu'à la mort pour protéger l'Imperium.

Au début de l'Ère Indomitus, les Dark Angels affrontèrent un danger comme ils n'en avaient jamais connu, mais furent récompensés comme ils n'auraient jamais pu l'imaginer.

Pendant la guerre désespérée contre Vashtorr l'Arkifane dans le Système Idolatros, le Lion fit son retour après dix mille ans d'absence, comme s'il était revenu d'entre les morts, pour conduire ses fils à la victoire une fois de plus. Depuis ce jour fatidique, le Lion fouille les nombreux mondes de l'Imperium Nihilus, traquant les terribles monstres et les vils hérétiques. Planète après planète, on parle du Chevalier de Nihilus, et les gens prient pour qu'il vienne les sauver des hordes de xénos et des envahisseurs impies. Partout où il va, le Lion dissimule sa présence, et même s'il est invisible, d'un bout à l'autre de l'Imperium Nihilus, les armées se battent avec une vigueur renouvelée, persuadées qu'il les observe et les aide depuis les ténèbres.

SPACE WOLVES

LES FILS DE RUSS

Avec la fureur d'une tempête hivernale, la sauvagerie de prédateurs ultimes, et une agressivité instinctive, les Space Wolves réduisent les ennemis de l'Humanité en charpie. Ce Chapitre est une confrérie de héros, avides de gloire et voués à défendre l'Imperium. Déterminés à inscrire leurs noms dans les sagas, les Space Wolves grondent au visage des plus puissants ennemis.

Vêtus d'une armure énergétique à l'image des cieux tempétueux de leur monde chapitral, munis d'armes ornées de fétiches emplis d'un pouvoir atavique, hurlant leurs cris sauvages dans le vent, les Space Wolves comptent parmi les Chapitres les plus célèbres et féroces.

Ce sont des chasseurs hors pair qui traquent patiemment leurs proies sur les champs de bataille de la galaxie. Leurs sens sont encore plus affûtés que les frères des autres Chapitres, une caractéristique héritée de leur Primarque, Leman Russ. Aussi connu sous le nom de Roi Loup, Russ s'est approprié la culture tribale de son monde d'origine, une culture qui continue de définir le Chapitre aujourd'hui.

Les Space Wolves sont divisés en douze Grandes Compagnies, des confréries autonomes avec à leur tête un Seigneur Loup qui ne répond qu'au Maître du Chapitre, le Loup Suprême. Étrangères aux préceptes du Codex Astartes, les Grandes Compagnies sont aussi uniques que leurs seigneurs et reflètent leurs modes de combat de prédilection. Chacune possède ses propres vaisseaux, machines de guerres et conseillers qui, chez les autres Chapitres, sont souvent issus d'institutions centralisées, et leurs guerriers se battent à pleine capacité stratégique. Chaque Seigneur Loup est ainsi capable d'affronter n'importe quel ennemi, ses guerriers déployés en groupes d'assauts aéroportés, en colonnes de motos et de chars, en bandes de spécialistes des armes lourdes ou en groupes d'assassins rompus au corps à corps. Les Space Wolves combattent en escouades appelées meutes. Conformément à leurs traditions, ils demeurent dans la même meute pendant toute leur vie et forgent des liens indestructibles avec leurs camarades qui les font opérer avec fluidité et coordination sur le champ de bataille. Certains guerriers peuvent se distinguer par leurs hauts faits et intégrer les meutes d'élite de la Garde Loup, ou posséder certaines caractéristiques qui seront mieux employées ailleurs, comme chez les taciturnes Scouts Space Wolves ou les têtes brûlées des Serres Sanglantes.

Guidés par les prêtres du Chapitre, les Space Wolves paraissent aussi barbares à leurs alliés que terrifiants à leurs ennemis. Ces guerriers gigantesques portent des fourrures de loup, des talismans de runes et des colliers de crocs surdimensionnés, ainsi que des tatouages tribaux et des sceaux de protection évoquant les rigueurs de leur monde d'origine – le monde hostile de Fenris.

Les Space Wolves sont originaires de Fenris, une planète glacée à la beauté sauvage, aux mers tourmentées et aux prédateurs meurtriers. Ses tribus de chasseurs nomades supportent des hivers féroces et éternels, entrecoupés de brèves Saisons du Feu, au cours desquelles les îles disparaissent sous les vagues et de nouvelles terres jaillissent au terme de cataclysmes volcaniques. Seul le continent gelé d'Asaheim perdure et sur ses pics se dresse la forteresse-monastère des Space Wolves : le Croc, que les fils de Russ appellent l'Aett. Les tribus fenrisiennes s'interdisent de tenter d'atteindre Asaheim. Ignorant tout du reste de l'Imperium, elles considèrent les Space Wolves comme de mythiques Guerriers du Ciel. Ces géants en armure, drapés de fourrures, apparaissent parfois après une bataille tribale pour emporter les jeunes qui ont combattu avec bravoure et acharnement, avant de disparaître à jamais.

Ces héros disparus ne sont jamais pleurés. Bien qu'ils aient pu être grièvement blessés au moment de leur rapt, leurs proches savent qu'ils livrent à présent une guerre éternelle parmi les étoiles aux côtés de demi-dieux. Ce pragmatisme guerrier et cet esprit indomptable ont été instillés aux Space Wolves par Leman Russ et demeure peut-être le plus grand atout de ses fils. Les frères de bataille du Chapitre sont insensibles aux affres du désespoir, de l'apathie et du malheur, car ils vivent le rêve de chaque guerrier : une existence de batailles quotidiennes auprès de leurs frères, ponctuées de festins, au terme de laquelle une mort glorieuse les attend.

WHITE SCARS

LES FILS DU FAUCON

Le rugissement assourdissant des moteurs, le grondement bestial des transports blindés, le hurlement des réacteurs dorsaux lancés à pleins gaz et les cris de guerre korchins… Tous annoncent un assaut dévastateur des White Scars. Chasseurs hors pair issus de féroces tribus, les White Scars transpercent leurs ennemis telle la pointe d'une lance dans le flanc d'une proie.

Les White Scars sont les maîtres des déploiements rapides et des frappes foudroyantes. Ils traquent leur proie patiemment, inlassablement, avant de frapper le point faible avec une précision, une férocité et une vitesse incroyables. Ils tiennent cette culture martiale de leur monde natal, ainsi que de leur Primarque, Jaghatai Khan, surnommé le Faucon, le Khagan et le Khan des Khans.

Chogoris est un monde de plaines battues par les vents et de montagnes déchiquetées. Sa population nomade, composée de chasseurs et de cavaliers émérites, est en proie à des conflits constants. Ces conditions difficiles produisent des hommes vigoureux, et donc des aspirants de grande qualité pour les White Scars. C'est parmi ces peuples que Jaghatai grandit, épousant leur mode de vie, si bien qu'après sa découverte lors de la Grande Croisade, il imprégna la Ve Légion des traditions de Chogoris. Aujourd'hui encore, les White Scars suspendent des fourrures, des colifichets chogoriens et des fétiches à leur armure, se balafrent le visage d'héraldique tribale et partent au combat en portant les têtes tranchées de leurs ennemis.

À cause de ces ornements, ils sont souvent pris pour des barbares. Pourtant, les White Scars sont de fins tacticiens. Chasseurs aguerris, ils observent soigneusement leur environnement et attendent d'être prêts pour frapper. Les tactiques de combat des White Scars sont très fluides, les guerriers de Chogoris usant de feintes et d'attaques de flanc pour détruire l'ennemi. La vitesse est une composante clé de leur stratégie et chaque force White Scar est accompagnée d'une foule de motos, de transports blindés et de réacteurs dorsaux. Peu de choses les réjouissent autant que de foncer à travers le champ de bataille, l'épée à la main, pour apporter le châtiment de l'Empereur à leurs ennemis.

À la tête de chaque compagnie de White Scars se trouve un khan, un guerrier doublé d'un stratège de talent qui a fait ses preuves à d'innombrables reprises sur le champ de bataille. Lorsque plusieurs khans partent au combat, ils s'affrontent pour le contrôle global de la force des White Scars. Ils le font non seulement pour honorer leur compagnie – que les White Scars appellent fraternité – mais aussi pour le simple plaisir de rivaliser avec leurs frères. Grâce à la ruse d'un khan, une force de White Scars brise ses ennemis et les met en déroute. C'est alors qu'ils démontrent tous leurs talents de chasseurs, pourchassant leurs ennemis et les massacrant jusqu'au dernier.

En dehors du champ de bataille, les White Scars sont très cultivés. Un grand nombre de White Scars cherchent à maîtriser les Nobles Disciplines établies par le Khan : la chasse, la calligraphie korchin ou l'art de la narration, et toutes les aident à affûter leurs talents martiaux. La patience requise pour peindre un caractère korchin à la perfection est la même que celle qui fait un chasseur de talent. Même tuer est un acte de beauté à leurs yeux, une démonstration d'unité entre l'arme et le guerrier. Les White Scars possèdent également un grand sens de l'honneur et de la justice, lui aussi hérité de leur Primarque et des tribus de Chogoris. Le mysticisme et la superstition font partie intégrante de la culture chogorienne, et donc de celle des White Scars. Les guerriers du Chapitre accordent une grande confiance à la sagesse et aux pouvoirs de leurs Archivistes, appelés Devins d'Orage. Au combat, les Devins d'Orage déchaînent la fureur élémentaire des tempêtes. Sur leur ordre, des bourrasques se lèvent et des éclairs frappent l'ennemi.

Les premières années de l'Ère Indomitus ont été particulièrement éprouvantes pour les White Scars. Le secteur Yasan où se trouve leur monde chapitral est assailli par les adeptes du Chaos qui se répandent depuis le Maelström. Chogoris a été assiégée par les Space Marines renégats des Red Corsairs, menés par leur seigneur, Huron Blackheart. Mais les White Scars ont tenu bon et repoussé les traîtres de leur monde. En ces temps de ténèbres, lourds de dangers, les White Scars gardent la tête haute, comme ils l'ont toujours fait au cours de leur glorieuse histoire.

RAVEN GUARD

LES FILS DE CORAX

Les guerriers de la Raven Guard sont des maîtres de la guerre de l'ombre et des opérations secrètes, et lorsqu'ils s'engagent ouvertement dans un combat, il est déjà trop tard pour l'ennemi. Telle est la conclusion sanglante d'une campagne de sabotage, de tactiques de guérilla et de coordination parfaite qui permettent à la Raven Guard de décimer l'ennemi à coup sûr.

Une série de morts soudaines suivie du sifflement de réacteurs dorsaux, tel est souvent le premier signe de la présence de la Raven Guard. L'amure couleur jais du Chapitre ne réfléchit guère la lumière et ses frères de bataille sont passés maîtres dans l'art d'utiliser leur environnement à leur avantage. Invisibles, ils se faufilent dans les paysages défigurés et la végétation xéno, dont ils émergent par surprise, aussi indistincts que des taches de pure noirceur. Combattre la Raven Guard revient à donner des coups d'épée dans l'ombre et à tirer sur des spectres. Une fois toutes les pièces de sa stratégie mises en place, la Raven Guard frappe, ses lames taillant dans la chair et ses armes lourdes perçant les lignes ennemies à des dizaines d'endroits à la fois.

La Raven Guard est l'une des confréries originelles qui ont combattu auprès de l'Empereur il y a dix mille ans. Sous l'égide de son Primarque, Corvus Corax, la Raven Guard a forgé la triple Voie de l'Ombre, maîtrisant les doctrines de l'embuscade et de la furtivité. Ces principes sont au cœur du style de combat de la Raven Guard, et que chaque frère de bataille cherche à les perfectionner.

Le Seigneur Corax était un guerrier introverti et taciturne, des traits dont ses fils ont hérité en même temps que son teint blafard et ses yeux noirs. Le Primarque passa ses premières années parmi des esclaves sur une lune-prison gravitant autour du monde industriel de Kiavahr. Poussant les prisonniers à la révolte, il brisa le pouvoir des guildes esclavagistes de Kiavahr. La lune, rebaptisée Délivrance, est le site de la forteresse-monastère de la Raven Guard – le Pic du Corbeau – depuis que la Légion a retrouvé son Primarque. Mais cette façade austère cache une incroyable puissance. La Raven Guard se moque du prestige. Seule importe la fonctionnalité, et en tant que terrain d'entraînement, rempart et souvenir de l'héritage de leur sire génétique, le Pic du Corbeau remplit tous les critères requis par le Chapitre.

Le passé de Corax sur Délivrance lui a instillé une haine viscérale de l'oppression, et lui a montré qu'un ennemi privé de chef est déjà vaincu. Aujourd'hui encore, la Raven Guard lutte pour libérer l'Humanité des tyrans hérétiques et des seigneurs xénos. Les missions d'assassinat sont coordonnées avec des retraites déguisées et des frappes aéroportées ; ces stratégies étonnantes paralysent l'ennemi et l'exposent au coup de grâce sans dévoiler inutilement la Raven Guard. La doctrine du Chapitre épouse la furtivité et les réactions rapides, et répugne aux offensives téméraires et coûteuses. Ils brisent les chaînes qui entravent les mondes martyrisés et asservis de l'Humanité, mais ils le font dans l'ombre, sans attendre de gloire.

Un grand nombre des opérations du Chapitre est mené par des forces d'avant-garde et de reconnaissance, appuyées par des escouades dotées de réacteurs dorsaux, ou par des appareils d'assaut et des speeders. Elles manœuvrent principalement derrière les lignes ennemies, où elles sèment la confusion et la destruction, ou attendent de plonger leurs serres dans l'adversaire dès l'instant où un assaut plus conventionnel de la Raven Guard frappera depuis une autre direction.

Mais toutes les missions de la Raven Guard ne sont pas aussi subtiles. Après une reconnaissance soigneuse entreprise par des escouades d'infiltration, un Capitaine de l'Ombre peut juger qu'une frappe décisive est nécessaire. Au son du hurlement des réacteurs dorsaux et du crépitement des armes énergétiques, les troupes parachutées fondent des cieux. Elles sont accompagnées de salves d'artillerie lâchées par des chars rapides, et cette combinaison écrase l'ennemi. Ceux qui ne sont pas annihilés en quelques minutes par cet assaut fulgurant constatent que la Raven Guard s'est déjà retirée, pour lancer une nouvelle attaque dès qu'ils se sont rétablis.

Les tendances isolationnistes et la nature insondable de la Raven Guard lui valent l'inimitié de ses alliés. Ses frères de bataille austères et maussades sont considérés comme suspects et peu fiables, d'autant qu'ils se tiennent à l'écart de tous, même des autres Chapitres space marines. Même les survivants humains qui leur doivent la vie leur vouent autant de crainte que d'estime. Cependant, leur résistance acharnée et leur loyauté sans faille sont incontestables. Depuis dix millénaires, la Raven Guard protège l'Imperium, et livre des guerres à travers toute la galaxie – depuis le cœur noir du domaine de l'Empereur jusqu'à ses franges les plus sinistres.

SALAMANDERS

LES FILS DE VULKAN

Trempés dans le creuset de la guerre, les Salamanders sont des porte-flambeaux et des soldats-forgerons originaires du monde volcanique de Nocturne. Cette confrérie de gardiens à la peau d'onyx combat stoïquement pour défendre l'Imperium depuis dix millénaires, brandissant des armes forgées de main de maître pour réduire l'ennemi en poussière.

Les Salamanders sont les descendants de Vulkan, un Primarque dont la force, l'endurance et le talent pour forger et manier des armes sont légendaires. Ce sont ces caractéristiques dont ont hérité ses fils et qui perdurent depuis dix millénaires. Les guerriers du Chapitre ont la peau d'un noir d'obsidienne, le résultat d'une réaction inhabituelle entre leur génogerme et les radiations qui sévissent sur leur monde chapitral. Avec leurs yeux noirs à l'exception du centre où brille une lueur rouge telle un charbon ardent, les Salamanders semblent bien plus terrifiants que les guerriers des autres Chapitres. Bien que cette apparence effrayante soit chez eux démentie par une indiscutable aura de noblesse, plus d'une insurrection fut étouffée dans l'œuf à la seule vue d'un Salamander sans casque se dirigeant vers les chefs des conspirateurs.

Les Salamanders excellent dans les fusillades rapprochées, avançant sous les grêles de tirs ennemis dans leurs armures d'artificier. Chaque pas est noyé dans le fracas de salves parfaitement synchronisées. Ils manient avec talent un grand nombre d'armes thermiques comme les lance-flammes et les fuseurs, avec lesquels ils chassent leurs ennemis des recoins sombres de la galaxie et éventrent leurs abris. Les Salamanders privilégient la patience et la sagesse à l'impétuosité et la précipitation. Bravant les dangers, ils progressent vers l'ennemi jusqu'à le regarder droit dans les yeux. À ce moment-là, ils déchaînent les feux de leur rage et la force de leur sire génétique, massacrant l'ennemi de leurs lames ouvragées et de leurs immenses marteaux Thunder à tête de dragon.

Nocturne, le monde d'origine des Salamanders est un orbe incandescent, jonché de volcans, de plaines noires et de mers de soufre. Ses hauteurs sont habitées d'immenses prédateurs souffleurs de feu dont les Salamanders tirent leur nom. C'est sur Nocturne que Vulkan a appris l'art de la forge, les secrets du feu et de l'acier, les vertus de la patience et du travail honnête. Ses fils s'évertuent à perfectionner leurs talents et chaque frère de bataille apprend à gérer et à développer son propre équipement de guerre. Cela permet aux Techmarines de se concentrer sur l'entretien des véhicules et la création d'artéfacts à la facture exquise et au fonctionnement infaillible.

Bien que la forteresse-monastère des Salamanders soit basée sur Prometheus, la lune aride de Nocturne, ils entretiennent des liens étroits avec les habitants humains de Nocturne. Cela explique peut-être pourquoi les Salamanders apprécient nombre de valeurs humaines desquelles d'autres Space Marines se sont éloignés, quand ils ne les ont pas tout simplement oubliées. La culture du Chapitre s'inspire largement de l'éducation reçue par Vulkan sur cette planète et accorde une grande importance à l'autonomie, à la loyauté et au sacrifice.

Les Salamanders ont accès à de nombreuses technologies issues des temps anciens, dont un grand nombre d'armures Terminator. Les Dragons Ardents de la 1re Compagnie de Vétérans partent souvent au combat vêtus de ces puissantes cuirasses et leur façon d'incarner des idéaux des Salamanders n'est pas sans rappeler l'héroïsme de leurs ancêtres. Les premiers Dragons Ardents étaient les troupes d'élite de Vulkan, et en même temps qu'une grande partie de la Légion, ils furent trahis dès les premiers jours de l'hérésie d'Horus par ceux qu'ils considéraient comme leurs alliés. Malgré les lourdes pertes qu'ils subirent, les Salamanders opposèrent une résistance opiniâtre.

Les archives officielles ne trouvent aucun Chapitre successeur aux Salamanders avant la Fondation Ultima. On dit que lorsque Roboute Guilliman ordonna à chaque Légion de se scinder en Chapitres séparés, Vulkan conclut un accord pour que les Salamanders en soient exemptés au vu de leurs pertes. De nombreuses Fondations ont eu lieu depuis et plusieurs Chapitres ont des points communs avec les fils de Vulkan, visuellement ou organiquement, mais leur affiliation reste sujette à débat. Lors de la Fondation Ultima, l'Archimagos Belisarius Cawl utilisa le stock génétique de Vulkan pour offrir des frères Primaris aux Salamanders. Des Chapitres intégralement constitués de Primaris ont également été fondés, leurs guerriers plongeant dans le brasier de la guerre avec la ténacité propre aux fils de Vulkan. Les Salamanders ont établi le contact avec eux, et leur ont envoyé des Chapelains pour leur enseigner le Culte Prométhéen.

IMPERIAL FISTS

LES FILS DE DORN

Les Imperial Fists sont de farouches défenseurs de l'Imperium depuis la Grande Croisade. Animés d'une volonté de fer, ils sont le bouclier de l'Empereur, indomptables et invincibles. Leur courage face à l'ennemi et leur détermination à tenir coûte que coûte n'ont d'égaux que leurs efforts zélés pour réaliser les rêves de leur sire génétique.

Après avoir été arraché de Terra, Dorn fut retrouvé par l'Empereur des années plus tard sur Inwit, une planète de glace. Reconnaissant l'Empereur comme son père et son souverain, il fit un présent au Maître de l'Humanité : *Phalanx*, une station spatiale mobile et surpuissante qui datait de l'Âge de la Technologie. L'Empereur offrit la VIIe Légion à Dorn, créée avec le matériau génétique du Primarque. Il insista aussi pour que son fils garde *Phalanx*, et depuis lors, c'est le vaisseau amiral et la forteresse principale des Imperial Fists.

Les descendants de Dorn étaient des croisés déterminés, voués au maintien de l'ordre, réfractaires à l'idée de céder du terrain et prompts à faire le sacrifice ultime pour la victoire. Leur talent pour la guerre de siège et les batailles spatiales était indéniable, mais ils avaient remporté des conflits dans tous les milieux. Plus tard, l'Empereur fit de Dorn et de sa Légion ses Prétoriens, et les chargea de fortifier le Système Sol, Terra et le Palais Impérial. Depuis, les Imperial Fists sont surnommés les Défenseurs de Terra, un titre qu'ils portent avec une immense fierté. Leur monde chapitral officiel reste Terra elle-même, mais à cause des besoins de la guerre, ils n'y reviennent quasiment jamais et recrutent partout dans la galaxie.

Dorn vit l'Imperium bâti par les Légions de l'Empereur telle une forteresse, chaque planète étant une partie d'un système galactique de remparts et de contre-gardes qu'il nomma le Bastion Imperialis. Il continua de couvrir les planètes qu'il conquérait de bastions et de les entourer d'énormes citadelles orbitales. Lorsque l'Hérésie d'Horus éclata et que des mondes succombèrent aux traîtres, il vit chaque chute comme une fissure dans sa création. Sa honte ne fit que croître après ce qu'il perçut comme son échec à protéger l'Empereur lors de son duel avec Horus à bord du *Vengeful Spirit*, au point culminant du Siège de Terra. Les efforts inlassables de Dorn et sa conception géniale des défenses du Palais Impérial, converti en forteresse colossale, permirent aux défenseurs d'infliger de terribles pertes aux hordes d'Horus, mais cela n'adoucit pas l'amertume du Primarque. La colère définit son caractère pendant de nombreuses années, et il instilla chez ses guerriers le désir de défaire les horribles dégâts subis par l'Imperium au cours de l'Hérésie.

Depuis dix mille ans, les Imperial Fists sont un symbole de la résistance impériale face à la myriade de menaces qui pèsent sur l'Humanité, et ils jouent un rôle vital dans la préservation de l'Imperium. Mais il est rare que les Imperial Fists se vantent de leurs exploits. Seul l'accomplissement de leur devoir les satisfait.

Sous leurs dehors froids et sévères, ce sont des guerriers passionnés et déterminés qui continuent de croire à la grande cause du Bastion Imperialis de Rogal Dorn. Pour eux, la Grande Croisade n'est toujours pas finie. Si les Imperial Fists n'expriment presque jamais cette idée à voix haute, il est évident qu'ils ont toujours ce stigmate à l'esprit lorsqu'ils font la guerre.

Le sens du sacrifice et le dévouement se taillent la part du lion dans leurs idéaux. Ils refusent systématiquement de céder du terrain à l'ennemi, parfois à leur détriment. Le Librarius de *Phalanx* foisonne d'archives évoquant des forces des Imperial Fists qui auraient pu être sauvées si elles n'avaient fait pas montre d'une obstination confinant au suicide. Cela étant, il ne fait aucun doute qu'un nombre équivalent de victoires ont été remportées grâce à ce même trait de caractère. Les Imperial Fists disposent d'une grande réserve de recrues, issues d'une multitude de mondes, dans laquelle ils peuvent puiser pour remplacer leurs frères tombés au combat. Si leurs Chapelains prêchent la nécessité de brider l'excès de fierté afin d'éviter des pertes catastrophiques, la volonté de ne jamais céder exerce une terrible emprise sur le cœur de tous les Imperial Fists.

En termes de doctrine martiale, de nombreux Imperial Fists passent une grande partie de leur temps à assurer l'appui feu. Ceci s'explique par leur penchant pour les armes lourdes, l'importance qu'ils accordent à l'habileté au tir, et la guerre de siège effroyable qu'ils pratiquent si souvent. Les ennemis de l'Humanité annihilés par les puissants canons des Imperial Fists sont innombrables, autant que les sujets de l'Empereur qu'ils ont sauvés. À l'Ère Indomitus, on a rarement eu plus besoin des talents des descendants de Dorn.

BLACK TEMPLARS

LES CROISÉS DE L'EMPEREUR

Dotés d'une intolérance inlassable et d'une haine rigoriste envers les ennemis de l'Empereur, les Black Templars sont l'incarnation de la colère de l'Empereur-Dieu. Croisés implacables à la foi fanatique, ils traversent l'espace dans leurs flottes de vaisseaux de guerre, déterminés à purger la galaxie des sorciers, des mutants, des hérétiques, des traîtres et des xénos.

Successeurs des Imperial Fists et descendants de Rogal Dorn, les Black Templars ont hérité de la volonté indomptable de leur Primarque, de sa force inflexible, de son zèle enragé et de son entêtement inébranlable. Marchant dans les traces de ce célèbre croisé, les Black Templars ont poussé son exemple à l'extrême. Ils ne disposent pas de monde chapitral. Les forces dispersées du Chapitre vont de guerre en guerre à bord de leurs vénérables vaisseaux. Le quartier général des Black Templars n'est pas une forteresse-monastère, mais un cuirassé titanesque datant de la Grande Croisade : l'*Eternal Crusader*, un des plus puissants vaisseaux de tout l'Imperium. Au cours de dix mille ans d'intransigeance, les Black Templars ont exterminé des espèces xénos, anéanti des empires stellaires et abattu d'innombrables hérétiques sur les mondes impériaux. Leur violence est légendaire, au point qu'ils évoquent davantage des bouchers que des sauveurs ou des héros. Étant donné qu'ils vénèrent l'Empereur comme un dieu, le champ de bataille est leur temple, et ils doivent constamment prouver leur foi. Pour eux, la confiance se gagne chaque jour, et une seule action ne démontre pas la loyauté. Seule une vie dédiée au service de l'Empereur-Dieu, et au massacre de Ses ennemis, peut satisfaire leurs exigences.

Outre la foi féroce des Black Templars – un trait rare chez les Space Marines –, une autre différence de taille les distingue des autres confréries et attire les soupçons de diverses branches de l'Imperium. En raison de leur organisation unique et de leur système héraldique qui s'écarte des préceptes du Codex Astartes, il est presque impossible aux étrangers d'estimer le nombre véritable des Black Templars. Le Chapitre traite avec mépris toute question que cette inconnue a pu soulever.

Les Black Templars répartissent leurs effectifs dans plusieurs forces appelées croisades, elles-mêmes divisées en Compagnies de Combat. Ces armées autonomes sont toutes uniques de par leur composition d'escouades et de véhicules, car elle est conditionnée par les liens fraternels au lieu des détachements externes. Un autre élément notable de l'organisation du Chapitre est son manque total d'Archivistes. La foi des Black Templars est si fanatique, et ils détestent les psykers avec tant de passion qu'ils tolèrent à peine la présence essentielle d'Astropathes et de Navigators dans leur flotte, et refusent catégoriquement d'accueillir des candidats dotés d'aptitudes psychiques dans leurs rangs.

À la place, les Black Templars disposent de nombreux Chapelains, qui renforcent la foi et veillent sur la pureté de leurs frères de bataille. L'aspect le plus inhabituel de l'ordre de bataille des Black Templars, et le plus important d'un point de vue spirituel, est peut-être le phénomène du Champion de l'Empereur. Il arrive que certains guerriers du Chapitre reçoivent une vision de l'Empereur-Dieu. Une fois identifiés, ils se voient confier de précieuses reliques – une Épée Noire et une Armure de la Foi – et au combat, ils traquent les meilleurs guerriers ennemis, servant de parangons des croyances et des valeurs de leur Chapitre.

Que les Black Templars soient accompagnés d'un Champion de l'Empereur ou non, leurs croisades laissent des bûchers hauts comme des montagnes d'hérétiques carbonisés. Mais ce n'est pas la seule marque de leur passage. Sur tous les mondes où ils ont combattu, les Black Templars bâtissent des forts chapitraux, alors même que les corps de leurs ennemis sont encore chauds et que leur sang imbibe encore le champ de bataille. Ces immenses structures menaçantes peuvent abriter des centaines de guerriers, et servir de point de rassemblement ou de place forte temporaire. Avant de quitter un monde humain qu'ils ont libéré, les Black Templars n'oublient jamais de recruter. Tantôt volontaires, tantôt pris par la force, les aspirants constituent une rançon pour l'intervention du Chapitre, ou une pénitence pour avoir été incapables de repousser les attaquants sans l'aide des Black Templars.

IRON HANDS

LES FILS DE FERRUS MANUS

Adeptes de la logique froide, intolérants envers la faiblesse et totalement dépourvus de pitié, les Iron Hands sont d'implacables guerriers dont la détermination est aussi inflexible que l'adamantium. Ce sont d'inlassables défenseurs de l'Imperium qui cherchent à remplacer la faiblesse de la chair par la robustesse de la machine afin d'atteindre la perfection.

Pour les Iron Hands, la chair est faible. Si de nombreux Chapitres space marines utilisent des implants bioniques pour remplacer les membres des blessés, les Iron Hands substituent des parties du corps et des organes parfaitement fonctionnels. Le souhait ultime d'un grand nombre des Iron Hands est d'être enchâssé dans un Dreadnought, qu'ils considèrent comme la parfaite alliance de l'organique et du mécanique.

Les Iron Hands tiennent ce mépris de la faiblesse de la culture tribale de leur monde d'origine, Medusa. Voilé d'une obscurité perpétuelle, ce monde hostile est caractérisé par des chaînes de volcans, des geysers et une pollution toxique, rejetée dans l'atmosphère par les énormes engins chenillés de la population. Les habitants de Medusa se livrent constamment la guerre pour s'approprier les rares ressources de la planète. Ce mode de vie produit un peuple robuste et sans pitié. Cependant, la principale cause de leur intolérance remonte à leur Primarque, Ferrus Manus, car ce fut sa mort qui les plaça sur la voie de l'affinité avec la machine.

Ferrus Manus fut le premier Primarque à mourir lors de l'Hérésie. Apprenant la traîtrise d'Horus, il se rendit dans le système Isstvan en toute hâte. Sur les plaines cendreuses d'Isstvan V, il se jeta dans la mêlée sans hésitation, dévoré par le feu de la rage. Lors d'une embuscade sanglante qui tua des dizaines de milliers de légionnaires loyalistes, il faucha des kyrielles de traîtres tout en ignorant les suppliques de Vulkan des Salamanders et de Corax de la Raven Guard, qui l'appelaient à se retirer. Malgré la fureur de Manus, il ne put triompher de cette myriade d'ennemis, et périt sous les coups du Primarque Fulgrim des Emperor's Children, autrefois son frère le plus proche.

La mort de leur indomptable sire génétique accabla les Iron Hands d'une profonde angoisse. Ils accusèrent les Salamanders et la Raven Guard de ne pas avoir soutenu Ferrus lorsqu'il en avait le plus besoin. Ils s'en voulurent de leur propre faiblesse, de ne pas avoir été capables d'atteindre leur Primarque pour combattre à ses côtés. Ils reprochèrent même à Ferrus Manus de s'être laissé submerger par la fureur aux dépens de la raison. Aussi décidèrent-ils de se débarrasser de la faiblesse incarnée par la chair, afin de ne plus jamais y succomber et d'éviter de répéter l'erreur de leur Primarque.

Dans leur quête de perfection, les Iron Hands sont devenus de plus en plus reclus. Ils n'ont noué des liens qu'avec l'Adeptus Mechanicus, unis par leur respect des machines et leur mépris de l'organique. Cette relation s'est avérée bénéfique pour les Iron Hands – leurs véhicules blindés et leurs Dreadnoughts comptent parmi les plus résistants de tout l'Imperium, et leurs Techmarines apprennent les secrets de l'Omnimessie que la plupart des Chapitres continuent d'ignorer. Il est assez ironique que ce lien avec les Cultes de la Machine de Mars ait été forgé à travers une passion plutôt qu'une pure nécessité logique. Si les Iron Hands s'en sont rendu compte, ils n'ont jamais émis la moindre remarque à ce sujet.

Pour ceux qui les croisent, les Iron Hands ressemblent presque à des automates, tant ils méprisent les concepts qui animent un grand nombre des frères des autres Chapitres. Cependant, au fond d'eux, ils demeurent humains et les émotions jouent un grand rôle dans leurs cœurs, malgré tous leurs efforts pour les supprimer. D'ailleurs, ces efforts ne font que les exacerber. Leur fureur est légendaire. Leur haine pour la faiblesse est toujours de la haine. Leur vénération de la machine est toujours de la vénération.

Quand les Iron Hands partent au combat, ils choisissent leurs zones de guerre par le truchement d'une doctrine totalement utilitariste. Les Iron Hands se fondent sur le Calculum Rationale, un mode de calcul implacable et détaillé qui détermine les ressources exactes nécessaires à la victoire. Si elles ne sont pas disponibles pour une campagne, ils ne combattront pas. Sur le champ de bataille, les Iron Hands privilégient souvent la destruction de l'ennemi au sauvetage du monde sur lequel ils combattent. Si cette méthode en fait des adversaires redoutables, pour de nombreux guerriers, elle en fait des alliés dangereux.

DEATHWATCH

TUEURS DE LA HORDE DES XÉNOS

Il incombe à la Deathwatch de défendre l'Imperium des ravages des xénos, ces espèces innombrables qui menacent l'Humanité depuis chaque recoin de la galaxie. Depuis des milliers d'années, la Deathwatch poursuit sa tâche infinie. Elle est constituée de guerriers issus de tous les Chapitres space marines, tous des tueurs de xénos ayant prouvé maintes fois leurs talents au combat.

La galaxie grouille d'innombrables horreurs xénos, des engeances non humaines que la Deathwatch considère comme des fléaux pour l'Humanité. Partout où marchent ces créatures, elles souillent la terre, polluent l'air et empoisonnent l'eau. Leur existence même est un crime que la Deathwatch punit de mort. Sur un millier de fronts, ces monstres menacent l'Imperium, et il appartient à la Deathwatch de les combattre partout où ils dressent la tête. Elle est le Bouclier qui Tue, le dernier rempart. Ses guerriers sont les sentinelles du vide, chargés de repousser d'immenses invasions xénos, d'incendier des sites de gestations et de tuer dans l'œuf toutes sortes de menaces. Pour ce faire, ils endurent d'inimaginables terreurs et combattent des créatures incroyablement dangereuses, qu'il s'agisse de minuscules parasites ou de gigantesques bio-titans.

La Deathwatch voue une haine quasi fanatique aux xénos. Rares sont ceux qui éprouvent plus de répugnance envers les espèces extraterrestres. Leur dégoût est tel qu'ils n'envisageront de trêve avec une race xéno que dans de très rares cas, et uniquement si cela est nécessaire à la destruction d'une menace encore plus grave, ou à la préservation d'un monde impérial vital.

La Deathwatch est organisée en petites compagnies de guerriers d'élite issus de tous les Chapitres ayant juré de dédier une partie de leurs effectifs à l'annihilation des xénos. Un frère de bataille ne peut rejoindre la Deathwatch qu'avec l'approbation de son Capitaine, d'un Apothicaire et d'un Chapelain de son Chapitre, et doit être expert dans l'art de tuer toutes sortes de créatures xénos. Avant de rejoindre une forteresse de la Deathwatch, il quitte ses frères au cours d'une cérémonie solennelle où son armure est peinte en noir, car peu de ses frères nourrissent l'espoir de le revoir. Une fois qu'un Space Marine a rejoint ses frères de la Deathwatch, il suit un entraînement avancé aux techniques de combat anti-xénos et à l'utilisation de l'arsenal réservé à la Deathwatch. Il est également soumis à toutes sortes de psycho-conditionnements. Au cours de ce processus ardu, il absorbe le savoir que la Deathwatch a accumulé au cours de ses millénaires de batailles. Ainsi, même s'il part à la guerre contre une espèce qu'il n'a jamais rencontrée, il trouvera instinctivement ses faiblesses et comment les exploiter.

Lorsqu'un Space Marine rejoint la Deathwatch, son rang n'est plus de mise. Il rejoint une équipe d'extermination, un groupe disparate de guerriers d'exception issus de jusqu'à dix Chapitres différents. Cette dynamique d'escouade mène inévitablement à des frictions et à des rivalités, mais tous ses membres sont voués à une cause plus grande. La fraternité de l'équipe d'extermination se forge au combat. Au fil des terribles dangers qu'ils affrontent, ils commencent à respecter les talents et les méthodes de combat de chacun, et apprennent les uns des autres. Des liens indéfectibles se sont noués de la sorte entre des Chapitres entiers. Les équipes de la Deathwatch sont plus fortes que la somme de leurs éléments, et leur talent est tel qu'elles peuvent déjouer des machinations xénos d'un seul coup bien ajusté.

La Deathwatch n'est pas un instrument contondant qu'on manie aveuglément. D'innombrables races infestent une pléthore de mondes et inondent l'espace de leurs multitudes, trop nombreuses pour qu'on les affronte en bataille rangée. Ainsi la Deathwatch enquête, observe, analyse et ne frappe qu'au moment optimal afin de causer des dégâts catastrophiques. Alors, elle se retire pour frapper le prochain point vulnérable de l'ennemi. Grâce à cette méthode, elle a empêché le réveil de mondes nécropoles nécrons, éparpillé des pillards aeldari, anéanti des vrilles tyranides et maté des Waaagh! orks.

Depuis l'émergence de la Grande Faille, la veille de la Deathwatch revêt une importance cruciale. Vaincre les xénos est une tâche qui pèse plus lourdement sur elle à mesure que chaque monde Imperial se retrouve assiégé par les forces du Grand Ennemi ou assailli par des soulèvements hérétiques.

La responsabilité de la Deathwatch est un fardeau presque impossible à supporter. Mais depuis toujours, elle le porte avec fierté et depuis toujours, elle s'est montrée à la hauteur de la tâche.

ICONOGRAPHIE CODEX

Les Ultramarines adhèrent pleinement aux directives établies par leur Primarque dans le Codex Astartes, y compris en ce qui concerne l'héraldique et les marquages. Ce sont des parangons, les modèles d'innombrables Chapitres successeurs, et leurs nobles icônes sont connues partout dans l'Imperium. Leur iconographie est le parfait exemple de celle employée par un Chapitre appliquant le Codex à la lettre.

Le numéro d'escouade d'un Ultramarine est affiché sur son épaulière droite, superposé sur un symbole qui indique sa désignation stratégique.

L'insigne du Chapitre des Ultramarines figure sur l'épaulière gauche, qui est bordée d'une couleur indiquant la compagnie à laquelle le frère de bataille appartient.

Ligne

Appui Rapproché

Appui Feu

Vétéran

QG

Rôle Tactique
Les symboles ci-dessus figurent sur l'épaulière des Ultramarines pour indiquer si leur escouade a le rôle de ligne, de Vétérans, d'appui rapproché, d'appui feu ou de QG.

Frère Césarus, Intercessor de la 3e Escouade de la 2e Compagnie du Chapitre des Ultramarines.

Couleurs de Compagnies
Apparaissent sur les bordures des épaulières d'un Ultramarine.

1re Compagnie
2e Compagnie
3e Compagnie
4e Compagnie
5e Compagnie
6e Compagnie
7e Compagnie
8e Compagnie
9e Compagnie
10e Compagnie

Insigne de Campagne

Tireur d'Élite

Halo de Fer

Honneurs de Space Marines
Les Chapitres de Space Marines accordent des insignes de campagne à leurs guerriers. Ils le font parfois avant un conflit majeur, à la veille d'une bataille glorieuse. Le reste du temps, ils sont accordés à la fin d'une guerre. En outre, les Chapitres récompensent les guerriers pour leurs actes de vaillance remarquables, leur sacrifice, ou la quantité de victimes ou de dégâts infligés à l'ennemi.

Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq
I	II	III	IV	V
Six	Sept	Huit	Neuf	Dix
VI	VII	VIII	IX	X
Onze	Douze	Treize	Quatorze	Quinze
XI	XII	XIII	XIV	XV
Seize	Dix-sept	Dix-huit	Dix-neuf	Vingt
XVI	XVII	XVIII	XIX	XX

Scouts

Sept

Trois

Marquages d'Escouades
Les escouades d'une compagnie sont la plupart du temps numérotées de un à vingt. Le numéro d'escouade est souvent indiqué par un chiffre en haut gothique sur l'épaulière droite, surimprimé sur un symbole qui spécifie le rôle tactique du Space Marine.

Frère de Bataille

Sergent

Vétéran

Sergent Vétéran

Lieutenant

Capitaine

Grades

Le Codex Astartes prévoit que les Sergents portent un casque rouge, les Vétérans un blanc, et les Sergents Vétérans et les Lieutenants une combinaison de ces couleurs comme indiquée ci-dessus. L'iconographie affichée sur l'épaulière d'un frère de bataille indique aussi son grade. Les exemples ci-dessous sont tous des membres de la 2e Compagnie des Ultramarines.

Space Marine Vétéran équipé pour le rôle de Bladeguard : 1re Compagnie, 7e Escouade

Space Marine d'Appui Rapproché équipé pour le rôle de Reiver : 5e Compagnie, 6e Escouade

Space Marine d'Appui Feu équipé pour le rôle d'Eradicator : 9e Compagnie, 3e Escouade

CHAPITRES SUCCESSEURS

La plupart des Chapitres space marines peuvent retracer leur lignée génétique jusqu'à l'un des neuf Primarques loyaux ayant combattu pour l'Empereur au cours de l'Hérésie d'Horus, une source de grande fierté pour les frères de bataille.

Il n'y a pas de raison unique expliquant pourquoi un certain génogerme est sélectionné en vue de fonder un nouveau Chapitre. Pureté, disponibilité de la ressource, raisons de la Fondation et même manœuvres politiques - toutes ces conditions ont un impact sur le choix du génogerme et la fréquence à laquelle il est utilisé.

Un grand nombre de Chapitres successeurs entretiennent des liens étroits avec leurs Chapitres parents, comme le Covenant of Fire avec les Salamanders. Mais ce n'est pas toujours le cas. Tous ont leurs propres histoires et traditions, souvent développées au cours de plusieurs siècles. C'est pourquoi, certains ne voient aucune raison de vouer plus d'estime à leurs parents qu'aux autres. Certains successeurs n'ont jamais rencontré leur Chapitre parent. Ce genre de situation est propice à l'indifférence. Certains Chapitres méprisent même leurs parents pour toutes sortes de raisons.

BRAZEN ANNIHILATORS

Ce Chapitre successeur des Imperial Fists est encore plus porté sur l'artillerie lourde que les Fils de Dorn. Les bombardements qu'il déclenche, depuis l'orbite ou avec des Canons Thunderfire et des Whirlwind, sont légendaires depuis des millénaires. Lorsque ses guerriers sonnent la charge, les positions ennemies ont déjà été réduites à l'état de cratères calcinés et sanglants.

IRON KNIGHTS

Chaque pouce de Brycantia, le monde chapitral des Iron Knights, est couvert du métal ou de la pierre taillée des manufactorums et des bastions. La population passe son existence à trimer pour produire de vastes quantités d'armes et de munitions pour les Iron Knights. Les guerriers du Chapitre partagent la rudesse de leur peuple, conscients que les épreuves et les sacrifices sont nécessaires pour remporter des victoires.

HAMMERS OF DORN

Fondés au 41e Millénaire, les Hammers of Dorn ont déjà fait leurs preuves au cours de centaines de campagnes, dont l'âprement disputée Croisade Achilus contre les Word Bearers, et les Guerres du Feu du Cauchemar contre les T'au. Les Hammers of Dorn sont un Chapitre Codex qui respecte scrupuleusement les préceptes de l'ouvrage de Guilliman.

CRIMSON FISTS

Les Crimson Fists ont frôlé l'annihilation. Victime d'une terrible catastrophe lors de l'attaque de la Waaagh! Snagrod, le Chapitre ne parvint à conserver son monde chapitral que grâce à sa ténacité et à son talent stratégique. Ce n'est que depuis la Fondation Ultima qu'il a pu se remettre sur pied, et qu'il peut de nouveau envisager le futur avec espoir. Il cherche aujourd'hui à traquer les tyrans et les despotes xénos.

SONS OF THE PHOENIX

Fidèles à l'Empereur et observant de nombreux rituels, les Sons of the Phoenix aiment plonger dans le feu de la bataille. Leurs croisades sont si impressionnantes qu'elles ouvrent la voie au Credo Impérial, et sont suivies par des saintes et des hommes pieux. La flotte du Chapitre a été éparpillée à cause de l'ouverture de la Grande Faille, et à présent les Sons of the Phoenix tentent de se regrouper.

SUBJUGATORS

Presque aussi zélés que les Black Templars, les Subjugators sont célèbres pour leurs méthodes de combat impitoyables et directes. À plusieurs reprises, ils ont libéré des planètes impériales en sacrifiant toute leur population. Si les tactiques des Subjugators sont souvent coûteuses en vies humaines, elles demeurent d'une efficacité spectaculaire.

REVILERS

Les Revilers sont un des Chapitres successeurs de la 2e Fondation, et leurs rangs étaient constitués à l'origine des rares survivants du désastre d'Isstvan V. Ces guerriers se sont montrés dignes de l'héritage de Corax, car ils sont exceptionnellement doués dans les opérations discrètes et les embuscades. Les Revilers détestent l'Alpha Legion et ont éventé bon nombre de ses complots.

RIFT STALKERS

Ce Chapitre nouvellement fondé est entièrement composé de Space Marines Primaris. Ils sont basés dans une flotte spatiale et ont pour mission principale de patrouiller aux abords de la Cicatrix Maledictum pour traquer les abominations qui en émergent. En plus d'affronter les ennemis de l'Empereur, ils doivent trouver un moyen de contacter les planètes du nord galactique, coupées de l'Astronomican.

RAPTORS

Formés à partir d'initiés encore à l'entraînement sur Délivrance lors du désastre d'Isstvan V, les Raptors sont un Chapitre ancien et respecté. Ils privilégient l'adresse au tir et l'indépendance de pensée, et considèrent le Codex Astartes comme un guide efficace plutôt que comme une doctrine à respecter à la lettre. Les Raptors alignent de nombreux éléments de la 10e Compagnie, appuyés par un grand nombre d'antigravs.

IRON RAVENS

Les Iron Ravens sont spécialisés dans les assauts rapides en modules de largage. Les éléments de leur 10e Compagnie peuvent passer des mois à récolter des renseignements et préparer le terrain afin qu'à l'arrivée du contingent principal des Iron Ravens, ceux-ci puissent lancer une frappe décisive et vaincre sans coup férir. Le Chapitre appelle cette tactique "la Lame de Corax".

KNIGHTS OF THE RAVEN

Ce Chapitre mystérieux ne communique presque pas avec les autres forces impériales lorsqu'il combat à leurs côtés, et utilise un langage de bataille connu de lui seul. Sa forteresse-monastère se trouve sur le monde féodal de Coralax. Les habitants de cette morne planète considèrent les Knights of the Raven comme des êtres de légende qui descendent des cieux pour s'emparer de leurs jeunes guerriers les plus doués.

BLACK GUARD

Ce Chapitre compte sur l'application d'une puissance de feu écrasante pour défaire ses adversaires. Ces Space Marines sont des maîtres de l'embuscade, et déploient des batteries entières de canons Thunderfire et des escadrons de Vindicator pour pulvériser l'ennemi. La demi-mesure ne fait pas partie du vocabulaire de ce Chapitre, qui laisse généralement derrière lui un paysage constellé de cratères et de cadavres fumants.

NECROPOLIS HAWKS

Les Necropolis Hawks maîtrisent tous les aspects du combat rapproché, et comptent beaucoup de vétérans de conflits urbains. Ils affichent leur rôle tactique sur leur paquetage dorsal pour que leurs camarades les identifient malgré les nuages de poussière et de fumée des combats en ville. Quoique relativement récent, ce Chapitre s'est bâti une solide réputation de brutalité pragmatique et d'agressivité soigneusement dosée.

DEATH SPECTRES

Postés au-delà des limites de l'Imperium, les Death Spectres veillent sans relâche, leur mission ingrate consistant à s'assurer que les mystérieux habitants immortels des Astres Fantômes ne deviennent jamais une menace pour la galaxie. Les Death Spectres sont issus de la Treizième Fondation, dite parfois Fondation Obscure, car on en sait moins au sujet de ses Chapitres que sur toute autre création de Space Marines.

MARAUDERS

Les Marauders sont volontiers isolationnistes. Ils combattent sans hésiter aux côtés d'autres forces impériales, mais gardent leurs distances et ne communiquent que les informations nécessaires à la réussite de leur campagne. Réputés pour leurs talents de tireurs, les Marauders tendent souvent des embuscades à l'ennemi, les écrasant sous leur puissance de feu avant de lancer un assaut décisif contre les survivants terrifiés.

RAMPAGERS

Les Rampagers sont un Chapitre successeur issu de la Deuxième Fondation, et ont pour coutume de s'infliger des scarifications rituelles pour indiquer leur rang. Au cours du banquet qui suit ce rituel, le sang des officiers est mélangé à la boisson que partagent les guerriers. Les Rampagers recrutent souvent sur les mondes primitifs nouvellement conquis, à condition que la population soit vierge de toute corruption.

DARK HUNTERS

Les Dark Hunters furent créés durant les jours sombres de l'Occlusiade. Leur première campagne en tant que Chapitre, où ils combattirent les machines-démons du Techmancien Hilghar et le Titan Warlord mutant *Repellus Maximal* durant la Bataille de Bloodsteel fut particulièrement éprouvante pour les Dark Hunters, qui se méfient depuis lors des machines. De nos jours, leurs relations avec Mars demeurent très tendues.

DESTROYERS

Établis au cours de la Deuxième Fondation, les Destroyers ont une histoire équivoque. Même s'ils ont remporté de grandes victoires au nom de l'Imperium, la stabilité de leur patrimoine génétique fait débat. Ces inquiétudes ont grandi en dépit de l'héroïsme du Chapitre lors des incursions démoniaques du sous-secteur Lhorgus. Cependant, les Destroyers ne se laissent pas distraire par ces accusations.

SOLAR HAWKS

Les Solar Hawks sont issus d'une fondation inconnue, mais qui remonte au moins à M35. Aussi nobles qu'agressifs, ils incarnent à la perfection les valeurs du Grand Khan. Ils honorent leur progéniteur en peignant leur épaulière ou leur gantelet en blanc. Comme leur nom le suggère, ils disposent d'un grand nombre d'aéronefs, et déploient des escadrilles entières de Stormtalon, de Stormraven ou d'autres appareils au combat.

STORM REAPERS

Nul n'est plus belliqueux que les Storm Reapers, premier Chapitre Primaris issu du génogerme de Jaghatai Khan, car en eux coule un sang pur, distillé à partir de celui du légendaire Primarque. Ces héritiers du Grand Khan, sages et nobles, combattent avec une férocité inégalable. Ils ont choisi Jagun comme monde chapitral pour la férocité de ses habitants, et furent félicités pour leur rôle d'avant-garde durant la Croisade Absolutis.

STORM LORDS

En tant que Chapitre de la 2e Fondation, les Storm Lords ont une histoire qui remonte à l'époque où Jaghatai Khan chassait encore dans l'espace. Les Storm Lords entretiennent une rivalité avec les White Scars, et ils sont souvent en compétition avec eux pour rafler les lauriers, n'hésitant pas à faire preuve de témérité pour l'emporter. Ils sont aussi connus pour la férocité avec laquelle ils traquent les Waaagh! orks.

MANTIS WARRIORS

À cause de leurs méfaits durant la Guerre de Badab, les Mantis Warriors ont été condamnés à une croisade de pénitence. En châtiment de ses crimes, le Chapitre n'a reçu aucun renfort Greyshield quand sa flotte Porte-flambeau l'a atteint, laissant les Mantis Warriors terriblement affaiblis. Néanmoins, ils ont utilisé la technologie Primaris à bon escient chaque fois qu'ils l'ont pu.

IRON LORDS

Les Iron Lords sont célèbres pour leur austérité et leur xénophobie. Cela fait des années qu'ils ont pour devoir de surveiller les astres de Grendl et les ignobles Barghesi, afin d'empêcher que le potentiel destructeur de ceux-ci soit assimilé par les Tyranides de la flotte-ruche Kraken. Les conséquences seraient funestes pour l'Imperium, aussi les Iron Lords endurent-ils avec stoïcisme les pertes que leur impose leur serment.

BRAZEN CLAWS

Tenaces et dépourvus de remords, les Brazen Claws sont réputés pour leur stoïcisme et leur détermination. Depuis leur création à la 2e Fondation, ils ont amassé nombre de triomphes. Arrivés trop tard pour combattre sur Cadia, ils saignèrent l'ennemi autour de la Porte Cadienne. Ils survécurent ainsi à l'ouverture de la Grande Faille et participèrent à la défense de planètes comme Gudrun, Lapis VII et d'autres mondes.

COVENANT OF FIRE

Le Covenant of Fire cherche à acquérir le savoir de l'Imperium partout où il peut se trouver dans l'espoir que ces informations lui apporteront la lumière dans l'obscurité. À l'inverse, il anéantit tout signe d'hérésie qu'il trouve, conscient que ce savoir est une fausse lumière qui ne mène qu'à la ruine. Le Chapitre a adopté le Culte Prométhéen, s'empressant d'absorber et d'appliquer la sagesse de son sire génétique.

BLACK VIPERS

Les Salamanders ont appris l'existence des Black Vipers de nombreuses années après avoir appris celle de leurs autres successeurs de la Fondation Ultima. Sur K'gosi, le Chapelain envoyé au Chapitre par les Salamanders, disparut sans laisser de traces. Les Black Vipers ne revendiquent aucun monde, et évitent tout contact avec leurs alliés. Chaque fois que le Chapitre a été repéré, des agents de Belisarius Cawl se trouvaient dans les parages...

RED TALONS

Les Red Talons sont un Chapitre de la Deuxième Fondation. Leur monde chapitral, Raikan, se trouve dans le Segmentum Tempestus. Depuis leur fondation, à la fin de la Purge, ils sont réputés pour leur style de combat audacieux et leur vendetta contre les légions renégates. Les hauts seigneurs de Terra les ont plus d'une fois chargés de traquer et de détruire des Chapitres félons, un devoir qu'ils remplissent avec plaisir.

SONS OF MEDUSA

Les Sons of Medusa sont foncièrement impitoyables. À l'instar des Iron Hands, ils vénèrent la puissance de la machine et méprisent la faiblesse de la chair. L'organisation insolite du Chapitre voit ses compagnies divisées entre trois clans de guerre, et est réputée pour son agressivité, son utilisation massive de transports blindés et les fers de lance qu'il enfonce au plus profond des lignes ennemies.

DRAGONSPEARS

Basés sur une flotte, les Dragonspears ont combattu les Orks auprès des Space Wolves sur le Récif de Gnarion et sont devenus des chasseurs d'Orks hors pair. Il a fallu des années pour que les Salamanders puissent prendre contact avec eux. Pendant ce temps, les Dragonspears ont développé une culture du sacrifice et de l'endocannibalisme, pour s'assurer que leurs frères défunts ne soient jamais oubliés.

DARK KRAKENS

Naktis, le monde chapitral des Dark Krakens, est une planète océanique noyée dans les ténèbres. Il ne compte qu'une masse continentale capable d'abriter une forteresse-monastère. Les vastes mers de Naktis grouillent d'une mégafaune bioluminescente et de prédateurs, chassés par la population. De la même manière, les Dark Krakens traquent les ennemis les plus importants, tant par la taille que par l'effectif.

LIGNÉES INCONNUES

Tous les Chapitres ne peuvent pas retracer leurs origines jusqu'à l'un des Primarques. Au fil des millénaires, des archives ont été perdues, détruites, falsifiées ou dissimulées. Pour certains Chapitres, ignorer cette partie de leur histoire est source d'une immense frustration, et ils ne ménagent pas leurs efforts pour apprendre tout ce qu'ils peuvent sur les origines de leur fraternité. D'autres s'en moquent. Ils pensent que leur tâche consiste à vaincre et à tuer les ennemis de l'Empereur, et que l'exhumation d'une partie de leur passé ne contribuera guère au succès de leur mission. Les rumeurs abondent au sujet de ces Chapitres, car certains exhibent les traits de certains Chapitres de la Première Fondation plus que d'autres, voire les caractéristiques de plusieurs d'entre eux.

Ces Chapitres de Fondations Inconnues ne peuvent pas compter sur la fraternité si présente chez les Chapitres issus du même Primarque. Ils peinent à conclure des alliances, et le mystère qui les entoure les amène à être considérés d'un mauvais œil. Cependant, ce sont de loyaux Chapitres de l'Adeptus Astartes, qui combattent sauvagement au nom de l'Imperium.

MENTORS

Le Chapitre des Mentors n'a pas de progéniteur officiel, mais on sait qu'il date de la 26e Fondation. Ses membres ne se fiant à personne, ils préfèrent agir seuls et sans témoins. D'aucuns lui donnent fréquemment le nom de Mentor Legion, et certaines sources fragmentaires, voire apocryphes, avancent qu'en certaines occasions, le Chapitre a déployé des guerriers d'une taille, d'une force et d'une résistance inhabituelles.

FIRE LORDS

Les Fire Lords font usage d'une pléthore d'armes à flammes, et font précéder leurs assauts d'un barrage de missiles incendiaires, afin de se ruer sur l'ennemi embrasé et stupéfait pour le massacrer avant même que le feu s'éteigne. Leur monde chapitral est Mundus Pyra, une planète aux confins de la Bordure Orientale. On les connaît pour leurs étranges rites pyrophiles, que d'aucuns jugent similaires à ceux des Salamanders.

BLOOD RAVENS

Nul ne connaît la fondation ni le sire génétique des Blood Ravens. Depuis la destruction de son monde chapitral, ce Chapitre est basé à bord de sa flotte. Ses propres archives ont été expurgées, et l'Ordo Malleus en garde une version intégrale sous scellés. C'est peut-être pour cela que les Blood Ravens ont soif de connaissances, et sont particulièrement désireux de découvrir la vérité sur leur propre création.

BLACK DRAGONS

On suppose que les Black Dragons furent créés au cours de la "Fondation Maudite" mais l'origine de leurs gènes est officiellement inconnue. Des rumeurs parlent d'une mutation génétique qui ferait pousser des lames osseuses sur leurs membres. Des documents rapportent leur présence au côté d'autres Chapitres dans divers conflits. Seuls les remous de la Grande Faille ont interrompu la dernière enquête de l'Inquisition à leur sujet.

EXORCISTS

On spécule que les Exorcists remonteraient à la 13e Fondation. Leur progéniteur n'est connu que des plus hauts cadres de l'Ordo Malleus, et le détail de leur genèse est sous scellé inquisitorial. Les Exorcists entretiennent deux Compagnies de Scouts supplémentaires, soit un total de douze compagnies, car leur processus de formation compliqué exige un grand afflux de recrues pour assurer la pérennité du Chapitre.

STAR DRAGONS

Les Star Dragons pratiquent la scarification rituelle et incrustent des électrotatouages dans les plaies, qui les font briller comme des étoiles emprisonnées. On suppose qu'il s'agit d'héritiers de Ferrus Manus, mais ils ne partagent pas la logique cruelle des Iron Hands. Les Star Dragons sont guidés par leurs furieuses passions, et réservent leur fureur à ceux qui menacent le domaine de l'Empereur.

STORM GIANTS

Les Storm Giants ont combattu dans bon nombre des guerres capitales de l'Imperium, notamment la Troisième Guerre d'Armageddon. Ils exhibaient une force physique impressionnante même pour des Space Marines, au point que certains croient que leur génogerme pourrait avoir muté. Plusieurs magos-géniteurs ont soumis des requêtes pour étudier le génogerme du Chapitre, que les Storm Giants ont systématiquement refusées.

DRAGON LORDS

Tout contact avec les Dragon Lords a été perdu avant même l'ouverture de la Grande Faille. Au prix d'immenses efforts, une force de porte-flambeaux les retrouva, quasi exterminés après de multiples incursions hruds qui avaient réduit leur forteresse-monastère en poussière. Les Dragon Lords jurèrent de se reconstruire et reçurent le renfort de leurs frères Primaris. Ils livrent désormais une nouvelle guerre dans l'Imperium Nihilus.

TIGERS ARGENT

Leur monde chapitral étant dangereusement proche de la Grande Faille et du Nexus du Paria, les Tigers Argent sont acculés. Leurs forces d'assaut malmenées ont repoussé avec succès une série d'incursions émergeant de la Cicatrix Maledictum. Icefang, leur monde chapitral est devenu une lueur d'espoir pour des réfugiés de toutes origines et des forces impériales éparpillées à la recherche d'un refuge.

CARCHARODONS

Mystérieux prédateurs du vide, les Carcharodons sont toujours en mouvement, traquant les ennemis de l'Empereur au-delà des frontières de l'Imperium. Les rares guerriers ayant combattu auprès d'eux évoquent une sauvagerie déroutante, une prédilection pour les frappes rapides, et un talent meurtrier pour le maniement des baïonnettes, des lames, des armes tronçonneuses et des armes à courte portée.

WHITE TEMPLARS

Originaires de Sanctum, les White Templars sont sans pitié dans leur traque de l'ennemi. Alors qu'on les considérait jadis comme des successeurs des Imperial Fists, de récentes découvertes effectuées par des genetoria-logos de l'Administratum ont jeté le doute sur cette affirmation. Les White Templars ont été ébranlés par cette révélation, et ont lancé une croisade stellaire pour connaître la vérité.

BRAZEN SKULLS

Bien que les Brazen Skulls aient été détruits pendant la Croisade des Mondes de Sabbat, leur nom, leurs couleurs et leur héraldique ont été rétablis lors de la Fondation Ultima. C'est pourquoi tous sont des Space Marines Primaris. Les Brazen Skulls sont déterminés à égaler la gloire de leurs ancêtres et se sont rapidement taillé une réputation d'héroïsme, de ténacité et de haine pour les forces du Chaos.

RED SCORPIONS

Les croisés des Red Scorpions croient foncièrement en la divinité de l'Empereur et suivent assidûment le Codex Astartes, qu'ils considèrent comme de Saintes Écritures. Fanatiques dans leur poursuite de pureté, la sainteté du génogerme est au cœur de leurs croyances ; par conséquent, ils comptent plus d'Apothicaires que la plupart des Chapitres, et leur Maître de l'Apothecarion est le lieutenant de tout le Chapitre.

MINOTAURS

Le passé des Minotaurs est délibérément caché par des édits que même les Inquisiteurs ne peuvent pas contourner avec facilité. Au combat, ils sont pris d'une rage terrifiante et sont prêts à subir de lourdes pertes pour s'assurer la victoire. Leur capacité à remplacer rapidement leurs guerriers et leurs machines de guerre perdues demeure un mystère. Plus d'un agent impérial a trouvé la mort en enquêtant sur ces faits.

Le Sergent Intercessor Korrim Tyrun observait les arbres au bord de la clairière. Les vestiges de son casque étaient aimantés à sa taille, après qu'il eut été broyé par un gantelet à percussion cognat trois jours plus tôt. Le heaume lui avait sauvé la vie, assurément, mais était devenu inutile tant qu'il ne passerait pas entre les mains des artificiers du Chapitre. Privé d'autosens, Tyrun devait se fier à sa vue et à son ouïe de posthumain.

Ses yeux filaient dans les ombres entre les immenses conifères qui poussaient de toutes parts. Le Chapelain Othonus avait bien choisi leur position, se dit Tyrun : la forêt dense entravait les Cognats en armure lourde et divisait leurs forces au sol ; les affleurements rocheux de la clairière offraient des couverts aux Space Marines face aux armes lourdes ; les mares de soufre ralentiraient encore les xénos s'ils approchaient pour charger les Imperial Fists. Au total, les atouts tactiques de la clairière équilibraient un peu l'avantage numérique prodigieux qu'avaient les Cognats. Malgré tout, Tyrun n'appréciait pas la situation. Dans son esprit, une bataille honorable était définie par des lignes de vue dégagées et un terrain régulier.

Mais ce n'était pas comme si le moindre aspect de ce conflit avait été honorable, songea-t-il. Il y avait encore des frères Imperial Fists à bord de l'*Unyielding* quand le croiseur d'attaque s'était écrasé sur ce monde sans nom. À peine plus d'un tiers avait survécu et atteint cette clairière. Les autres avaient été victimes de ce que Tyrun voyait comme une trahison de xénos.

Leur vaisseau avait suivi une balise de détresse impériale antique jusque dans le Système Uldash, et avait dû se détacher de sa force opérationnelle de la Flotte Quintus de la Croisade Indomitus. L'appareil qu'il trouva était une épave abandonnée depuis longtemps. Sa balise venait d'être réveillée et les données auspex suggéraient que le vaisseau avait été tracté là par quelque faisceau ionisé ou magnétique.

Les vaisseaux de guerre des Cognats avaient jailli du warp sans avertissement. Leur dispersion sortait tout droit du manuel des embuscades spatiales. Ils émirent un seul message avant d'ouvrir le feu. Ce système appartenait à la Cognation d'Unthyk de l'Hégémonie de Kronus. En y entrant, les Space Marines avaient commis un acte clair de violation et d'agression. Les Cognats allaient les détruire, et ils les remerciaient pour leur contribution aux quotas de conquête.

Il faut reconnaître que sans la maîtrise du Barreur Rhem, l'*Unyielding* aurait été anéanti sur-le-champ. Le vaisseau avait freiné désespérément en entrant dans l'atmosphère dense de ce monde noueux avant de creuser un sillon de destruction de quatre-vingts kilomètres dans ses forêts. Tyrun frémit en pensant à tous ceux qui avaient péri lors du crash, et lorsque les Cognats avaient bombardé la zone d'atterrissage.

Cette atrocité n'était qu'un début. Depuis la sortie de l'épave de l'*Unyielding*, les Imperial Fists survivants avaient dû mener une retraite combattante, qui avait duré plusieurs des jours courts et sombres de cette planète. Des Cognats pilotant des antigravs les avaient harcelés dans les étendues rocheuses et les canyons de soufre qui fendaient ses forêts tentaculaires. Des canonnières lourdes portant les couleurs de l'Hégémonie de Kronus avaient quadrillé la canopée, et lâché des bombes gravitiques pour dégager des zones d'atterrissage, avant de larguer des bandes de soldats d'élite en armures lourdes qui tuèrent ou blessèrent davantage de Space Marines. Les véhicules robustes des xénos avaient négocié les crêtes rocheuses et les vallées dégagées, talonnant les Space Marines comme des chasseurs à courre attendant que leurs proies soient exténuées.

Malgré tout, les Imperial Fists, mus par une colère légitime, avaient infligé de terribles pertes. Ils avaient abattu plus d'une vingtaine d'appareils cognats, repoussé à trois reprises les blindés xénos, et molesté encore plus souvent les forces d'infanterie qui les poursuivaient. Tyrun avait vu l'attitude de l'ennemi passer de l'efficacité ouvrière matinée de joie sinistre à la fureur froide alors que l'addition s'alourdissait.

Il y avait en outre une chose que les Cognats ignoraient, et qui renforçait la volonté de Tyrun tandis qu'il regardait ses frères de bataille blessés, avec leur matériel endommagé, leurs munitions réduites, mais les yeux brûlant de défi. L'Astropathe du *Unyielding* avait envoyé un appel de détresse avant que le vaisseau s'écrase. Le reste de la Force Opérationnelle IV était peut-être déjà en chemin pour secourir les Imperial Fists. *Le warp était capricieux, certes, et l'ennemi avait des forces prodigieuses en orbite. Même privé d'espoir, un Imperial Fist ne devait pas être sous-estimé,* se dit fièrement Tyrun. Alors dix-huit de ces guerriers attendant des renforts ? C'était une véritable forteresse de chair et d'adamantium.

"Ils seront bientôt sur nous", nota Frère Gesmund, le plus aguerri de l'Escouade Intercessor de Tyrun. Gesmund n'était pas avare de prédictions pessimistes. Cette fois, Tyrun savait qu'il avait raison. Les auspex alertaient de l'approche de l'ennemi, dans toutes les directions. Des voix amplifiées, entonnant des

chants de guerre sévères, résonnaient entre les arbres.

"Tenez le terrain, mes frères !" cria le Chapelain Othonus du cœur de la clairière. À côté de lui, le Doyen Hengyl brandissait une bannière de la 4e Compagnie des Imperial Fists, et sa simple vue raffermit encore la détermination d'acier de Tyrun.

"Ces sales xénos viennent nous tester encore, et ils échoueront encore, mes frères !" Les mots du Chapelain suscitèrent des serments et des ovations chez les Space Marines. Les Intercessors survivant de Tyrun, les derniers Terminators de l'Escouade Lydan, la poignée de Devastators de Harhalt et les frères de l'Escouade Aggressor Gregoran – tous braquèrent leurs armes sur leurs secteurs désignés et se préparèrent au combat.

Puis vint une tempête de feu annonçant les Cognats. Des bolts et des projectiles accélérés jaillirent de la forêt pour exploser contre les rochers et les armures énergétiques. Des tirs de plasma traçaient des lignes lumineuses dans le champ de vision de Tyrun. Des faisceaux d'énergie abattirent des arbres et traversèrent la clairière, laissant un Terminator et deux Devastators sans vie.

"Ripostez !" ordonna le Chapelain Othonus. Les Space Marines dont les autosens fonctionnaient encore se fixèrent sur le point d'origine des signatures énergétiques des armes ennemies et répliquèrent avec des missiles, des lasers et des bolts. Le bois et la chair réduits en pulpe se mêlèrent aux shrapnels sifflants sous la canopée tandis que les Imperial Fists ratissaient les positions adverses.

La réponse vint sous la forme de volées redoublées de la part des Cognats, avec assez de férocité pour forcer même l'élite de l'Empereur à se remettre à couvert et tuer un autre frère. Puis on entendit des invectives et le fracas des blindés comme les guerriers de la Bande Assermentée avançaient. Des soldats cognats progressaient en rangs serrés ; ils se fiaient à leurs armures et à leurs champs de force, et lâchaient des tirs sur les positions Space Marines tout en marchant. Entre leurs escouades chargeaient des Beserks lourdement augmentés, maniant d'immenses lames à plasma ou portant des gantelets cinétiques comme celui qui avait pulvérisé le casque de Tyrun.

Le Sergent avait économisé ses bolts pour ce moment précis. Son premier tir toucha une Guerrière Âtrekog en pleine face, broyant le dôme de son heaume avant d'exploser dans une gerbe rouge. Le deuxième et le troisième en frappèrent un autre à la poitrine, sans pénétrer son attirail mais le jetant à terre par la puissance de leurs détonations. Le quatrième bolt se logea dans les rouages hérétiques de quelque arme lourde et la fit sauter avec son porteur.

"Convenable", commenta Frère Gesmund, qui se tenait à côté de Tyrun sur la ligne de feu. Tyrun inspirait pour lâcher une répartie quand Gesmund fut projeté en arrière par l'impact explosif de plusieurs micro-missiles. Tyrun fut pétrifié en voyant son vieux camarade lutter pour se relever malgré les terribles déchirures qui zébraient son corps. Un air de consternation traversa les traits noircis de Gesmund, puis l'Intercessor s'écroula et s'immobilisa au sol.

Tyrun retourna au combat en grondant, et rechargea avec l'automatisme de la mémoire musculaire. En reprenant les tirs, il constata que la situation avait empiré. Les Imperial Fists avaient fauché nombre des Beserks pendant qu'ils négociaient les mares sulfuriques, mais les xénos qui avaient atteint les Space Marines semaient la mort avec leurs armes démesurées – tout cela sous les salves impitoyables des soldats de l'Hégémonie de Kronus qui voulaient conclure leur traque coûteuse.

"Au nom de l'Empereur, battez-vous !" rugit Tyrun, tout en activant le lance-grenade auxiliaire de son fusil bolter, ce qui fit voler deux Cognats. Plus de la moitié de ses frères de bataille étaient à terre, mais les survivants ne montraient aucun signe de renoncement. Tyrun abattit un des Beserks augmentés, puis fit feu sur une autre qui courait sur le Chapelain Othonus. Il vit que la bannière du Doyen Hengyl flottait toujours haut au milieu du tumulte sanglant, tandis qu'Othonus accueillait les derniers Beserks avec des revers de crozius arcanum. Et là, fendant le ciel au-dessus de la bannière relique, Tyrun vit une autre chose qui lui remonta le moral : le firmament était peint des traînées de fumée et de feu reconnaissables par tout Space Marine.

"Des Modules de Largage ! Par Dorn, nos camarades sont venus à notre secours !" cria Tyrun, rechargeant et tirant à nouveau comme ses frères et lui se ralliaient autour de leur étendard. Le cercle de Cognats se resserrait, mais Tyrun crut distinguer un nouveau désespoir dans leurs mouvements, car eux aussi avaient vu débarquer les renforts impériaux. Avec l'imminence de leur arrivée, tout changea. Les Imperial Fists n'avaient qu'à résister jusqu'à ce que les secours soient là, et s'il y avait une chose que les Fils de Dorn faisaient mieux que les autres, c'était résister.

"Force et ténacité, mes frères !" gronda le Chapelain Othonus en expédiant ses derniers assaillants. "Tenez encore quelques instants, et la délivrance et la victoire seront nôtres !"

Galerie

INSIGNIUM ASTARTES

LES CHAPITRES SPACE MARINES VONT AU COMBAT EN ARBORANT FIÈREMENT LEURS COULEURS ET LEUR HÉRALDIQUE TRADITIONNELLES. NOMBRE D'ENTRE EUX SUIVENT DES CODES MILLÉNAIRES, DÉCIDÉS PAR LES HÉROS LÉGENDAIRES DE LEUR CONFRÉRIE, VOIRE PAR LEUR PRIMARQUE. CES COULEURS CONSTITUENT UN ÉLÉMENT CENTRAL DE L'IDENTITÉ DE CHAQUE SPACE MARINE : LE CARMIN DE BAAL, L'ONYX DE MEDUSA ET LE COBALT DE MACRAGGE REPRÉSENTENT DES IDÉAUX, DES GLOIRES ET UNE HISTOIRE QUI, AUX YEUX DES SPACE MARINES QUI LES PORTENT, VALENT LA PEINE QU'ON LUTTE, TUE ET MEURE POUR LES DÉFENDRE.

1

Champion de Compagnie Ultramarine

Vétéran de Compagnie Ultramarine

Capitaine Ultramarine

Intercessors Ultramarines

Sergent Intercessor Ultramarine

1 La haine que vouent les Ultramarines aux Tyranides est séculaire et remonte à la Première Guerre Tyranique lors de laquelle les xénos ont dévasté la Bordure Orientale. De tous les habitants de l'Imperium, rares sont ceux qui connaissent mieux la menace que représentent vraiment les Tyranides que le Maître Archiviste Tigurius. Son étrange capacité à prédire leurs mouvements pousse certains observateurs à se demander s'il n'a pas réussi à s'introduire dans l'Esprit-ruche lui-même. À d'innombrables occasions, il a combattu pour vaincre les Tyranides aux côtés des plus grands champions du Chapitre, dont le Lieutenant Titus qui lui a prodigué de précieux conseils.

Vétéran de Compagnie Ultramarine

Hellblaster Ultramarine

Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines

Doyen Ultramarine

Gladiator Reaper Ultramarine

2 Une colonne blindée Ultramarine traverse la flore extraterrestre prédatrice qui a envahi les ruines et les affleurements rocheux, pour fondre sur des escouades de World Eaters écumants. La haine entre ces deux forces ennemies remonte à dix millénaires, et est toujours aussi intense à l'Ère Indomitus qu'elle l'était au plus fort de l'Hérésie d'Horus.

Sergent

Appui Rapproché

Appui Feu

Vétéran

État-major

Désignation de Transport
Les transports de troupes, les Exo-harnais et les véhicules blindés comme les Motos et les Land Speeders portent la même héraldique et les mêmes marquages d'escouade que les Space Marines qui les pilotent.

Marquages de Véhicules
Lorsqu'un véhicule est rattaché à une compagnie qui suit le Codex, un médaillon présentant la couleur et le numéro de la compagnie est placé sur sa coque.

Les chars de combat et les Dreadnoughts space marines reçoivent un numéro d'identification unique au sein de la compagnie. Il est généralement inscrit en chiffres sur sa coque.

Les symboles de chapitre sont arborés en évidence sur les coques et les tourelles des véhicules space marines.

Dreadnought Ballistus Ultramarine

3

4

3 Lors du conflit cataclysmique que fut la Première Guerre Tyranique, le monde d'origine des Ultramarines, Macragge, fut envahi par les essaims pléthoriques de la Flotte-ruche Béhémoth. L'intégralité de la Première Compagnie du Chapitre fut massacrée en défendant une forteresse polaire, un événement qui instilla aux fils de Guilliman une haine qui brûle encore aujourd'hui. Ceux qui servent dans la Compagnie de Vétérans du Chapitre à l'Ère Indomitus la ressentent plus intensément que leurs autres frères de bataille. Lorsqu'ils affrontèrent à nouveau la flotte-ruche sur le monde de Heganlius XII, sous le commandement de Marneus Calgar, ils massacrèrent les xénos avec une fureur terrifiante.

4 L'assaut par Modules de Largage est une stratégie caractéristique des Space Marines, qui leur a permis d'arracher la victoire sur d'innombrables champs de bataille. Sur le monde hostile de l'Agonie de Kellir, les Ultramarines lancèrent leurs Modules de Largage à travers l'atmosphère toxique sur un terrain accidenté marqué par des rochers et des falaises escarpées. Cette manœuvre audacieuse entraîna la défaite de leurs adversaires aeldari. Même si les xénos firent preuve de leur rapidité et de leur habileté proverbiales, les Space Marines étaient dans leurs rangs dès le début des hostilités, et il ne leur fallut que quelques minutes pour les massacrer.

Capitaine Ultramarine en Armure Terminator

Chapelain Ultramarine en Armure Terminator

Terminator Ultramarine

Terminator Ultramarine

Sergent Terminator Ultramarine

5 Un assaut des Blood Angels est l'incarnation de la colère de l'Empereur. Sur des colonnes de flammes, des troupes en réacteur dorsal fondent depuis les cieux en faisant hurler épée tronçonneuse et pistolet bolter. Ils sont suivis de navettes carmin qui déploient d'autres escouades de guerriers au cœur de la mêlée. Les Blood Angels sont le genre d'adversaires que les Orks adorent. Lors de la Bataille d'la Ferraille Kramée, des vagues d'escouades de Chokboyz employèrent leurs propres réacteurs dorsaux sommaires pour affronter les Blood Angels en l'air. La fureur des fils de Sanguinius l'emporta sur la joyeuse sauvagerie des peaux-vertes, et les Blood Angels éliminèrent les Orks du site.

6 Au cours de leurs assauts audacieux sur la Planète des Sorciers, base d'opérations du Primarque Démon Magnus le Rouge, les Dark Angels luttèrent sur un sol doté de sa propre conscience sinistre. Tandis que des vagues de démons de Tzeentch assaillaient les fils du Lion, des tentacules prédateurs surgissaient de parois rocheuses et des crocs acérés s'accrochaient aux jambes des Space Marines. Faisant preuve d'une ténacité hors pair, les Dark Angels poursuivirent le combat malgré le déferlement infini d'horreurs démoniaques qu'ils affrontaient.

6

Intercessor Blood Angel

Sergent Intercessor Blood Angel

Capitaine Blood Angel avec Réacteur Dorsal

Intercessor d'Assaut Blood Angel avec Réacteur Dorsal

Terminator Blood Angel

Intercessor Lourd Blood Angel

Lieutenant Space Wolf

Terminator Space Wolf

Hellblasters Space Wolves

Eliminator Space Wolf

7

8

7 Depuis dix mille ans, une inimitié intense fait rage entre les Space Wolves et les Thousand Sons de l'Hereticus Astartes. À la fin du 41e Millénaire, le Système Fenris subit l'assaut de Magnus le Rouge, Primarque Démon des Thousand Sons. Une grande partie du foyer des Space Wolves fut dévastée, et nombre de ses habitants massacrés. Depuis, les fils de Fenris ivres de vengeance surveillent toutes les rumeurs faisant état des mouvements de Magnus et de ses guerriers.

8 Tandis que leur Land Raider Crusader s'arrête dans un grondement, des Terminators Black Templars se ruent hors de leur transport en faisant feu de leurs bolters Storm sur les Alpagueurs surpris devant eux. Tout autour, d'autres Orks sont fauchés par des torrents de tirs de canon gatling ou incinérés par les salves d'incinérateurs à plasma de deux Dreadnoughts Redemptor. Lorsque les Terminators engagent finalement le combat rapproché contre les Orks pour les pulvériser de leurs gantelets énergétiques, la bataille est déjà gagnée.

Vétéran Bladeguard Black Templar

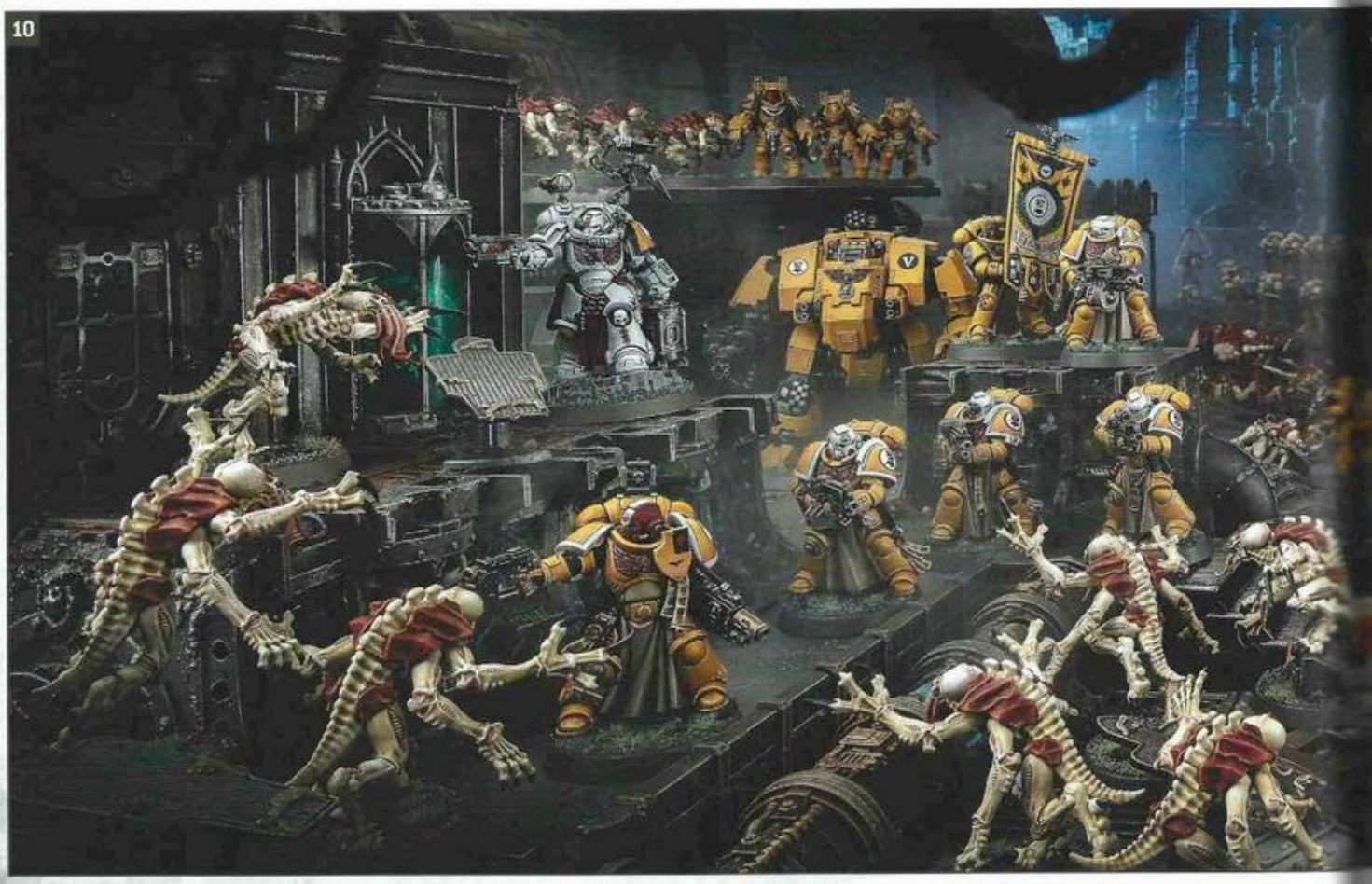
Terminator Black Templar

Intercessors Black Templars

Chapelain Black Templar

9

10



Dreadnought Redemptor Imperial Fist

Tor Garadon, Capitaine Imperial Fist

Capitaine Imperial Fist

Aggressor Imperial Fist

Sergent Intercessor Imperial Fist

9 Engoncé dans une redoutable armure Terminator, un Capitaine des Imperial Fists prend le commandement d'un réseau défensif complexe. L'étendard levé haut, des rangs d'Imperial Fists se tiennent prêts à repousser quiconque osera tenter d'attaquer leur position par un déluge de tirs précis. Contre une telle position défensive, toutes sortes d'espèces xénos et d'armées de traîtres ont échoué, chaque fils de Dorn représentant une brique immuable d'un mur quasiment impénétrable.

10 Les guerriers des Imperial Fists sont versés dans l'art du siège et des actions d'abordage. Rares sont les champs de bataille plus meurtriers, et les fils de Dorn ont relevé le défi à d'innombrables occasions au cours de leur histoire. Leurs talents dans ces domaines furent sauvagement mis à l'épreuve lorsque les Tyranides de la Flotte-ruche Kraken envahirent le monde-bastion de Walle. Même si la planète était déjà perdue à leur arrivée, les Imperial Fists firent tout leur possible pour évacuer des dizaines de milliers de soldats impériaux survivants avant que l'Exterminatus soit déclaré.

Dreadnought Redemptor Iron Hand

Malkaan Feirros, Révérend de Fer des Iron Ha

Techmarine Iron Hand

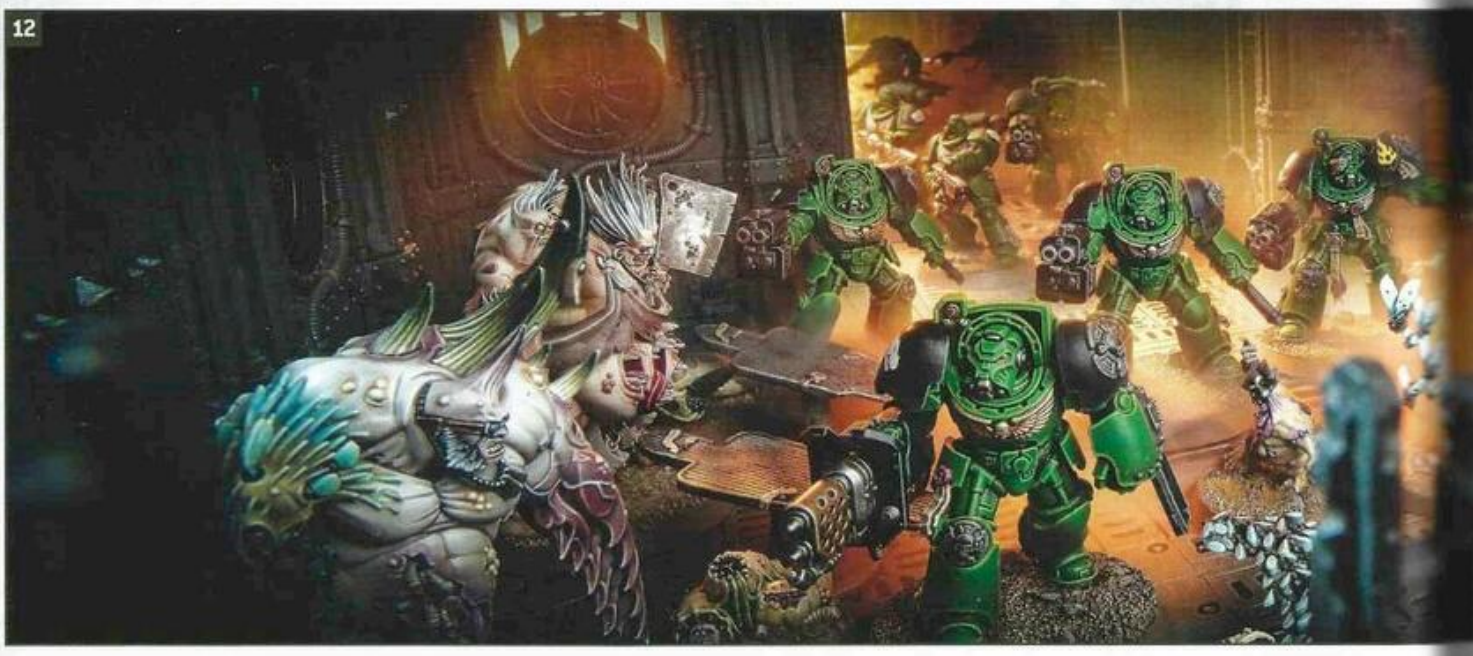
Capitaine Iron Hand en Armure Terminator

Hellblaster Iron Hand

Intercessors Iron Hands

11 Le Révérend de Fer Feirros mène l'assaut contre les Word Bearers de l'Hereticus Astartes dans les ruines d'un monde industriel impérial dévasté depuis longtemps. Feirros dirigea trois Dreadnoughts furieux, tirés de leur sommeil dans l'armurerie, ainsi que des Escouades de guerriers en armure Gravis. Une telle force est capable d'annihiler n'importe quel ennemi, et tel fut le destin que subirent les traîtres qui se dressèrent devant elle. La logique froide et la colère contrôlée des Iron Hands l'emportèrent sur le zèle fanatique des Word Bearers, car Feirros réussit à canaliser l'essentiel des émotions excessives de ses frères de bataille.

12



13

12 Rares sont les Chapitres qui comptent autant d'armures Terminator que les Salamanders, qui sont des armuriers exceptionnels entretenant des liens étroits avec l'Adeptus Mechanicus. Ces atouts ont prouvé leur valeur à de nombreuses reprises, surtout lors de la purge du Space Hulk *The Umbran Maw*, infesté par des Varioleux Geller.

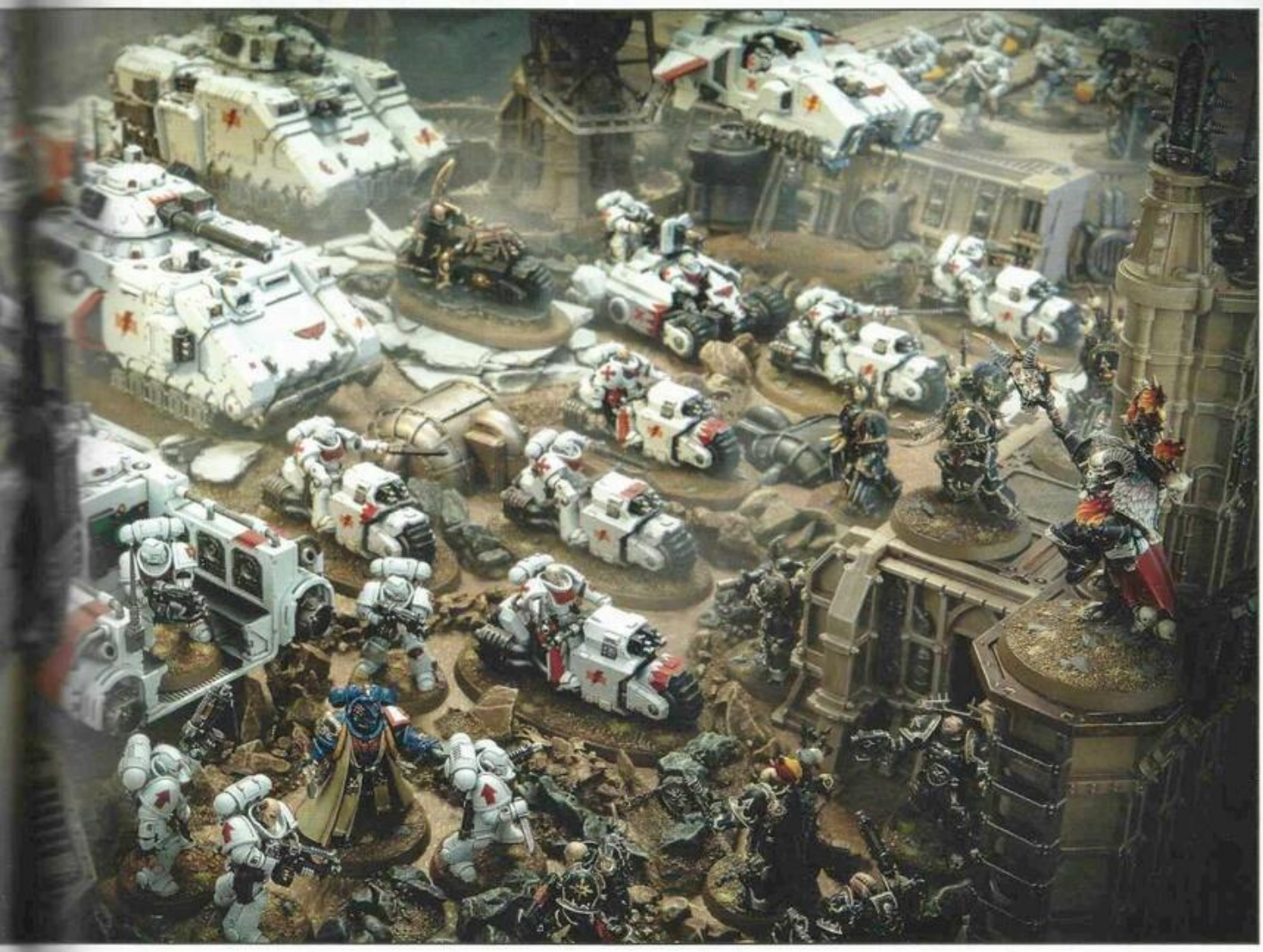
13 Les Salamanders étaient dans leur élément sur le monde volcanique de Lavarnis. Les World Eaters de l'Hereticus Astartes avaient déjà massacré des millions d'ouvriers extracteurs de magma lorsque les fils de Vulkan atterrirent sur la planète, ce qui attisa la colère des Salamanders. Par le bolt, la flamme et la fureur, les fils de Nocturne purgèrent les hérétiques assoiffés de sang.

Kor'sarro Khan,
Capitaine White Scar

Terminator White Scar

Quad Invader White Scar

Storm Speeder Hammerstrike
White Scar



14 Les forces du Chaos sévissent en toute liberté dans une grande partie du Secteur Yasan, le foyer des White Scars. Les fils du Khagan portent le combat aux hérétiques sur un champ de bataille après l'autre en hurlant des serments de vengeance en korchin.

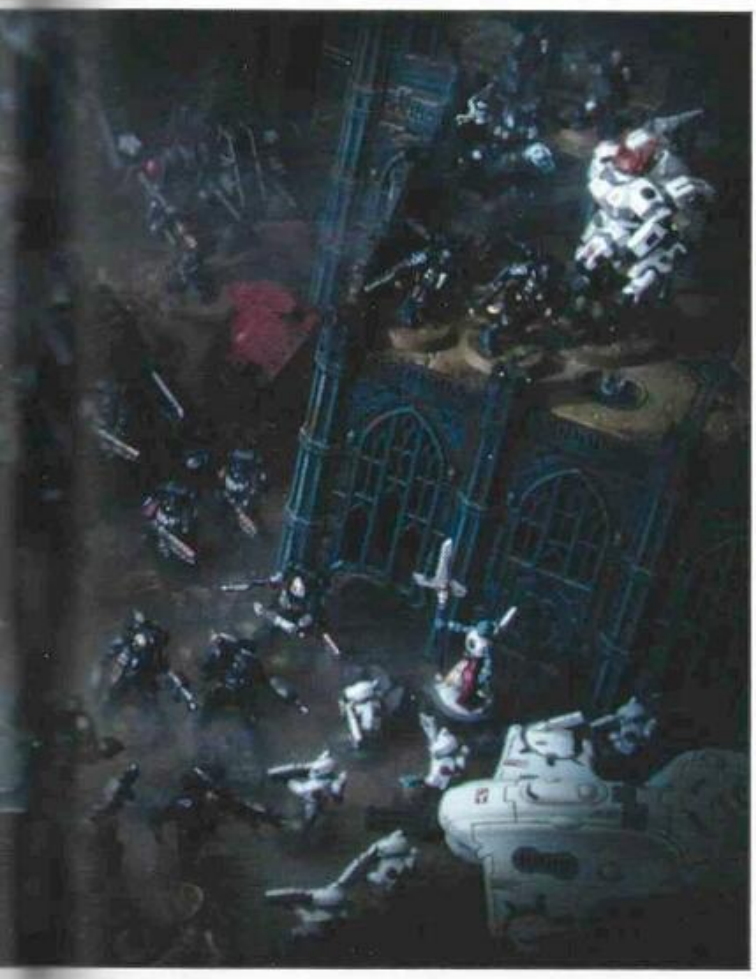
15 Lorsque les nouveaux pionniers d'une colonie anonyme découvrent d'anciennes ruines xénos, ils ne tardent pas à subir des attaques de guerriers asuryani, qui cherchent à les chasser de leur planète. Les colons appellent à l'aide, et ce sont les White Scars qui répondent, leurs guerriers fondant depuis l'orbite directement au contact des pillards aeldari.

16

17

16 Dans les profondeurs d'une ruche impériale, les chefs d'un Culte Genestealer fomentent un plan sournois pour renverser les dirigeants de leur monde et s'emparer de la planète. Mais ils ignorent que dans les ombres dans lesquelles ils se cachent se tapissent aussi leurs bourreaux. Là, les Space Marines de la Raven Guard les observent. Lorsque le moment est propice et que leur ennemi est cerné, ils surgissent des ténèbres, lames au clair. C'est ainsi que l'on étouffe un soulèvement de xénocultistes avant qu'il commence, à l'insu de milliards de citoyens impériaux.

17 Les guerriers de la Raven Guard ne lancent leurs assauts dévastateurs que lorsqu'ils sont prêts à écraser leur ennemi. Quand leurs Capitaines des Ombres en donnent l'ordre, les guerriers fondent depuis les cieux dans le rugissement de leurs réacteurs dorsaux. Les combattants semblent se matérialiser depuis les ombres et les escorteurs volent à basse altitude pour déployer les Space Marines exactement là où on a besoin d'eux.

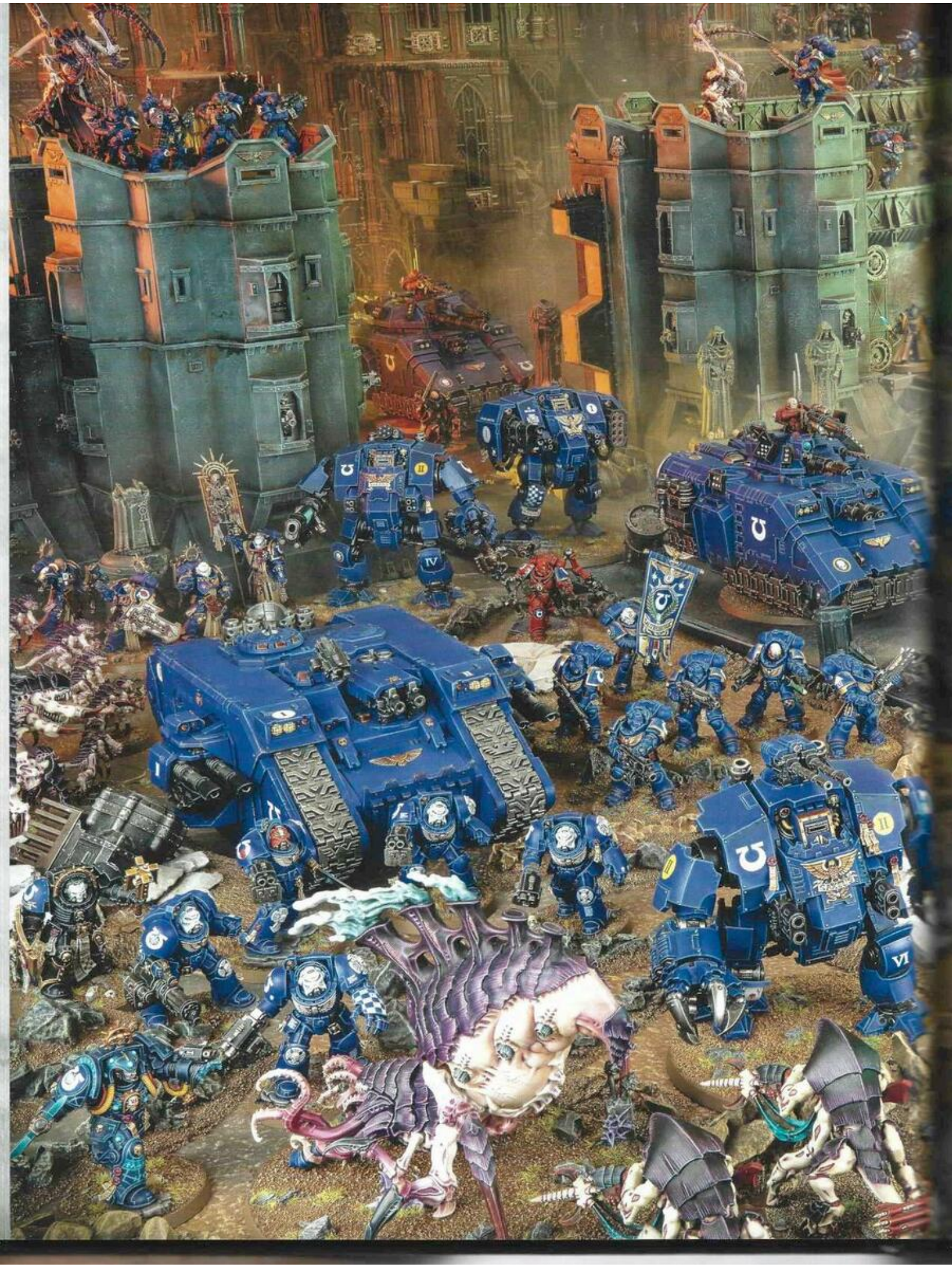


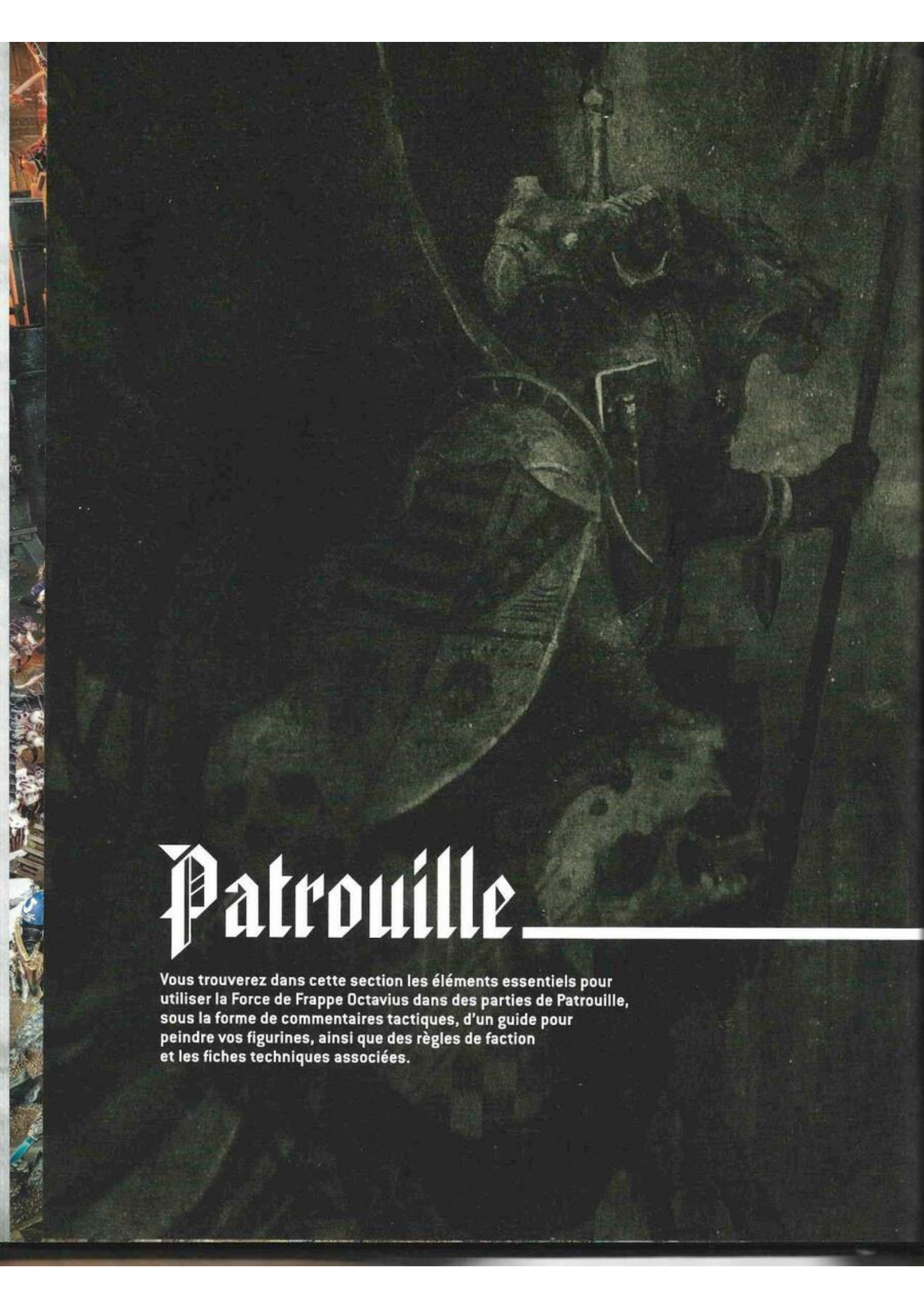
Exo-harnais Tactique Invictor Raven Guard

Eliminator Raven Guard

Kayvaan Shrike, Maître de Chapitre de la Raven Guard

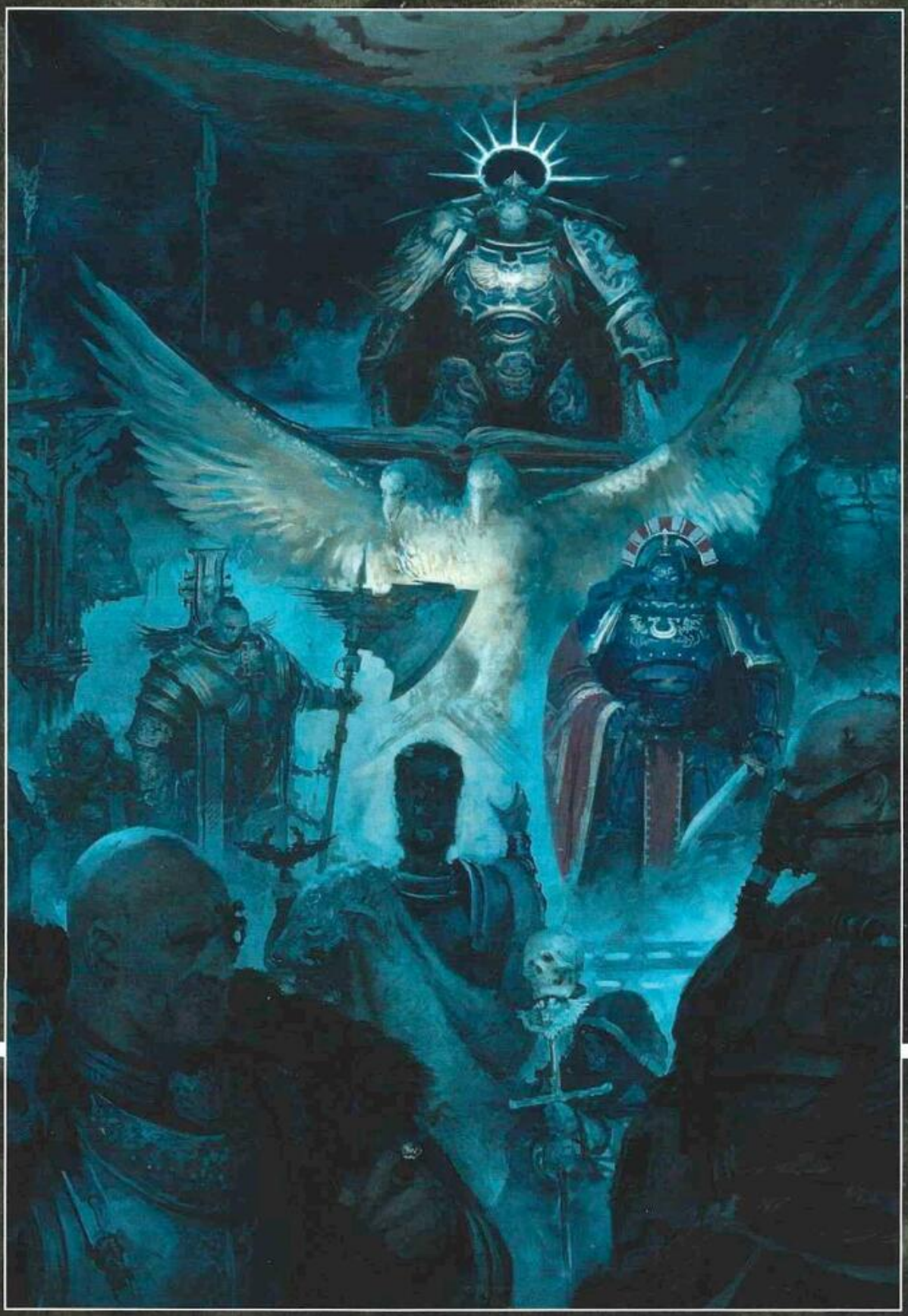
Archiviste Raven Guard en armure Phobos





Patrouille

Vous trouverez dans cette section les éléments essentiels pour utiliser la Force de Frappe Octavius dans des parties de Patrouille, sous la forme de commentaires tactiques, d'un guide pour peindre vos figurines, ainsi que des règles de faction et les fiches techniques associées.



FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS

ARCHIVISTE TANTUS (1 FIGURINE)

- **Cette figurine est équipée de :** Châtiment ; bolter Storm ; arme de force.

Si vous souhaitez exploiter au mieux les armes de tir de votre Escouade Terminator, la principale source de tir à longue portée de cette force, vous pourriez lui attacher l'Archiviste Tantus en tant que Meneur. Son aptitude Voile du Temps leur permettra de maximiser l'usage de leurs armes à feu dès le premier tour.

ESCOUADE TERMINATOR (5 FIGURINES)

- **Le Sergent Terminator est équipé de :** bolter Storm ; arme énergétique.
- **1 Terminator est équipé de :** canon d'assaut ; gantelet énergétique.
- **3 Terminators sont équipés de :** bolter Storm ; gantelet énergétique.

L'Escouade Terminator est une unité très résistante et l'aptitude Frappe en Profondeur lui confère une grande flexibilité tactique. Toutefois, mieux vaut choisir avec soin les unités déployées avec cette aptitude car le faire avec beaucoup d'unités vous empêchera de placer vos figurines à des endroits clés aux prémices de la bataille.

CAPITAINE OCTAVIUS (1 FIGURINE)

- **Cette figurine est équipée de :** Bolter Storm ; arme relique.

Le Capitaine Octavius peut mener l'Escouade Terminator si vous le souhaitez. Cela en fera une menace redoutable en mêlée lorsque vous la déployerez en Frappe en Profondeur, car l'aptitude Vertu Inexorable du Capitaine vous permet de relancer les jets de Charge pour l'unité, ce qui augmente la probabilité que vos Terminators soient au corps à corps au tour où ils arrivent sur le champ de bataille.

ESCOUADE INFERNUS (5 FIGURINES)

- **Chaque figurine est équipée de :** pistolet bolter ; pyro-éclateur ; arme de corps à corps.

Les Marines Infernus manient un pyro-éclateur. Cette arme touche automatiquement ce qu'elle cible grâce à son aptitude Torrent. Ainsi, l'unité peut tirer à pleine efficacité quand elle est ciblée par le Stratagème Tir en État d'Alerte.

Si on ajoute à cela la force élevée du pyro-éclateur, ce dernier est un outil excellent pour contrer les mouvements d'infanterie ennemie. Pour tirer le meilleur de cette aptitude, déplacez vos Marines Infernus à des endroits stratégiques du champ de bataille et forcez l'ennemi à venir à leur rencontre.

PEINDRE VOTRE PATROUILLE

Vous trouverez sur les pages suivantes un guide de peinture pour vous aider à donner vie à votre Patrouille space marine. En suivant les étapes indiquées, vous pourrez peindre vos figurines aux couleurs du Chapitre des Ultramarines au standard Paré au Combat et apprendre des techniques utiles à appliquer à votre collection à mesure qu'elle grandira.

Matériel Requis

Pour exploiter ce guide de peinture, nous recommandons d'utiliser un pinceau Citadel et les peintures Citadel Colour indiquées ci-dessous. Nous préconisons d'appliquer plusieurs fines couches au besoin pour un meilleur résultat.

- MACRAGGE BLUE
- NULN OIL
- CALGAR BLUE
- RETRIBUTOR ARMOUR
- GUILLIMAN FLESH
- WRAITHBONE
- MECHANICUS STANDARD GREY
- MEPHISTON RED
- CORAX WHITE
- ABADDON BLACK
- ASTROGRANITE DEBRIS
- LEADBELCHER

Trucs et Astuces

Avant de suivre les autres étapes, nous vous suggérons d'apprêter vos figurines avec une couche régulière de peinture Macragge Blue en aérosol. Vous pouvez passer plusieurs couches diluées de peinture Base Macragge Blue à la place.

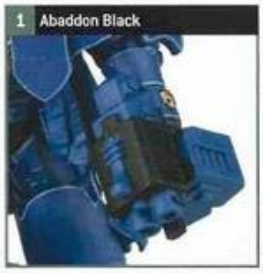
Armure

1 Passez plusieurs couches de Macragge Blue dilué à l'eau sur l'armure pour un rendu lisse. **2** Avec un pinceau plus petit, faites un ombrage de Nuln Oil dans les creux de l'armure. **3** En utilisant le plat d'un pinceau et en prenant votre temps, appliquez du Calgar Blue dilué sur les arêtes de l'armure. Vous pourrez corriger les débordements éventuels avec du Macragge Blue.

Armure de l'Archiviste

1 Suivez l'étape 1 pour peindre l'Armure (voir ci-contre). **2** Utilisez du Nuln Oil pour ombrer toute l'armure, pas seulement les creux. Cela assombrira l'armure plus que les autres. Passez plusieurs couches au besoin, sans laisser l'ombrage s'accumuler dans les creux. **3** Rehaussez les arêtes avec du Macragge Blue dilué, puis rehaussez les épaules les genoux et autour du visage en Calgar Blue pour accentuer l'intérêt.

Boîtiers des armes, métaux et sous-combinaison



1 Passez plusieurs couches d'Abaddon Black dilué à l'eau sur les boîtiers des bolters Storm et des pyro-éclateurs. À l'aide d'un pinceau plus petit, faite de même sur la sous-combinaison visible entre les plaques d'armure. **2** Appliquez du Leadbelcher dilué sur les canons et les parties mécaniques. Servez-vous de la photo sur la boîte pour voir quelles autres parties peindre de façon métallique.

3 Appliquez un lavis de Nuln Oil sur les zones métalliques en vous concentrant sur les creux et les joints. **4** À l'aide du plat d'un petit pinceau, rehaussez les bords des boîtiers avec du Mechanicus Standard Grey dilué et les arêtes des parties métalliques avec du Leadbelcher dilué. Prenez votre temps et si jamais vous débordez, vous pouvez corriger en reprenant les étapes précédentes.

Détails Dorés

1 Passez du Retributor Armour sur le bord des épaulières, l'emblème pectoral, et les ornements qu'il vous plairait de voir en doré. 2 Ombrez ces zones avec du Guilliman Flesh, dans les creux en particulier, sans laisser la peinture s'accumuler. 3 Rehaussez quelques reliefs en Leadbelcher dilué pour conserver un aspect doré.

Capes

1 Passez plusieurs fines couches de Mephiston Red sur l'extérieur de la cape et de Corax White à l'intérieur. 2 Ombrez les deux avec du Nuln Oil puis rehaussez les plis extérieurs à l'aide de Mephiston Red.

Visages

1 Passez plusieurs couches fines de Wraithbone sur le visage pour un rendu lisse. 2 Ombrez en Guilliman Flesh. 3 Rehaussez en Wraithbone, en vous concentrait sur les parties saillantes comme le nez et le front. Si vous vous sentez confiant, peignez les yeux en Corax White avec un point d'Abaddon Black au centre.

Sceaux de Pureté

1 Peignez les seaux en Mephiston Red et les bandes en Wraithbone. 2 Ombrez les sceaux en Nuln Oil et les bandes en Guilliman Flesh. Rehaussez les bandes en Wraithbone, et simulez du texte en Abaddon Black.

Armes de force

1 Passez plusieurs couches de Calgar Blue dilué sur les parties de lames. 2 Ombre ces zones en Nuln Oil. Une fois que c'est sec, rehaussez avec soin les bords des lames et les motifs runiques avec du Wraithbone dilué.

Soclage

1 Appliquez de l'Astrogranite Debris, en évitant les rochers et le Tyranide mort. 2 Une fois que c'est sec, faites un lavis de Nuln Oil, puis Brossez légèrement le socle à sec avec du Wraithbone avant de passer plusieurs couches fines d'Abaddon Black sur le bord du socle. Peignez le Tyranide avec les couleurs montrées, comme le Guilliman Flesh pour la peau et le Mephiston Red et le Nuln Oil pour la carapace.

PATROUILLE
FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Force de Frappe Octavius se trouvent sur les pages qui suivent et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Serment de l'Instant, qui est décrite ci-dessous.

SERMENT DE L'INSTANT

Au combat, les Space Marines font des serments éloquents, en promettant de détruire les ennemis de l'Empereur et d'honorer leur Chapitre, et chacun de ces vœux est sacro-saint. Quand les Anges de la Mort frappent, c'est avec la précision d'un chirurgien et la puissance d'un trait de foudre. Leur expérience et leur expertise stratégique leur permettent de déchiffrer le flux des combats avec une lucidité et une vitesse post-humaine, et ils braquent leur courroux sur une cible prioritaire après l'autre. L'état-major ennemi est annihilé, et ses blindés, son artillerie et ses élites sont écrasés en un clin d'œil. Alors, les Anges de la Mort de l'Empereur se dressent, victorieux, sur un paysage d'épaves fumantes et de cadavres déchiquetés par les bolts, l'honneur du Chapitre enfin satisfait.

Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité ennemie est votre cible de Serment de l'Instant. Chaque fois qu'une figurine ayant cette aptitude fait une attaque qui cible votre cible de Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Touche.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **CAPITAINE** a l'Optimisation Champion Duelliste. Vous pouvez la remplacer par Détermination Assermentée.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

CHAMPION DUELLISTE

Ce seigneur guerrier est un parangon de la force et de la noblesse des Space Marines. Il traque et affronte ceux qui menacent le plus ses frères de bataille, et fauche les champions ennemis avec ses talents de bretteur expert.

Les armes de mêlée du porteur ont les aptitudes [PRÉCISION] et [TOUCHES FATALES].

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

DÉTERMINATION ASSERMENTÉE

En hurlant des serments d'honneur galvanisant envers son Chapitre et l'Imperium, ce maître des batailles mène ses guerriers dans des conquêtes décisives pour arracher la victoire à l'ennemi en dépit des circonstances.

Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Colère de l'Empereur. Vous pouvez le remplacer par Tactiques de Choc.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

COLÈRE DE L'EMPEREUR

Dirigeant par leur exemple magistral, les commandants des Space Marines s'abattent sur l'ennemi avec une fureur meurtrière. Il ne doit subsister aucun doute sur les capacités martiales de ceux qui ont la responsabilité stratégique au sein de l'Adeptus Astartes.

À la fin de chaque phase, vous marquez 2PdV si votre figurine **CAPITAINE** a détruit une ou plusieurs figurines ennemies à cette phase.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

TACTIQUES DE CHOC

Les Space Marines sont des troupes de choc expertes. Au cours de leurs assauts, les Anges de la Mort écartent l'ennemi pour atteindre leurs objectifs.

À la fin du tour de chaque joueur, vous marquez 5PdV si vous contrôlez un ou plusieurs pions d'objectif que votre adversaire contrôlait au début de ce tour.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

RÉSISTANCE GÉNOFORGÉE

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Combinée à son armure de céramite, la physiologie améliorée d'un Space Marine lui permet de résister aux attaques les plus puissantes.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de votre unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

INSTINCT DE VÉTÉRAN

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Les Terminators space marines sont les vétérans de centaines de zones de guerre et peuvent identifier les faiblesses des nombreux ennemis de l'Humanité. Cette expérience permet d'écraser les adversaires les plus tenaces.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **TERMINATOR** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'attaque cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

FORCE ÉCRASANTE

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les Space Marines excellent dans les frappes audacieuses qui déchaînent une force écrasante pour dominer des ennemis qui les dépassent souvent en effectif. Dès qu'un site est nettoyé, les frères de bataille se pressent vers le suivant, en restant attentifs aux ennemis encore à éliminer.

QUAND : À la fin de votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Ce pion d'objectif est sécurisé par vous (voir les Sécuriser les Pions d'Objectif dans les règles principales des missions de Patrouille).

CAPITAINE OCTAVIUS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	6	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Fiche Technique de Patrouille

Les Capitaines space marines combattent en première ligne, et rares sont les armures leur permettant de le faire avec autant d'efficacité que le modèle Terminator. Le Capitaine Octavius se rend au combat revêtu d'une telle armure, qui le protège du pire que peut lui envoyer l'ennemi avant de tailler l'adversaire en pièces avec sa lame relique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **ESCOUADE TERMINATOR**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Vertu Inexorable : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité de cette figurine.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPITAINE, OCTAVIUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ARCHIVISTE TANTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Fiche Technique de Patrouille

Les pouvoirs des Archivistes d'un Chapitre confèrent un atout psychique redoutable à ses fers de lance d'infanterie. Qu'il s'agisse d'abordages exténuants, de féroces combats urbains ou en première ligne contre des effectifs supérieurs, les Archivistes en armure Terminator consument l'ennemi à l'aide de leur redoutable énergie psychique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **ESCOUADE TERMINATOR**

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Voile du Temps (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, ARCHIVISTE, TANTUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE INFERNUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Fiche Technique de Patrouille

Les Escouades Infernus éliminent les rangs ennemis grâce au déluge de feu déversés par leurs pyro-éclateurs. Ce sont des spécialistes des assauts rapprochés, qui projettent des gerbes de prométhium enflammé dans les tranchées, les bunkers, les ruines denses et la végétation occultante, afin que nul n'échappe à leur courroux.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pyro-éclateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INFERNUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Fiche Technique de Patrouille

L'armure Terminator est une merveille de technologie qui permet à son porteur de survivre à tout, qu'il s'agisse des contraintes de la téléportation ou du pilonnage de l'artillerie. Ainsi équipées, les Escouades Terminator peuvent apparaître au beau milieu de l'ennemi ou avancer inexorablement sur le champ de bataille tout en tirant avec leurs armes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

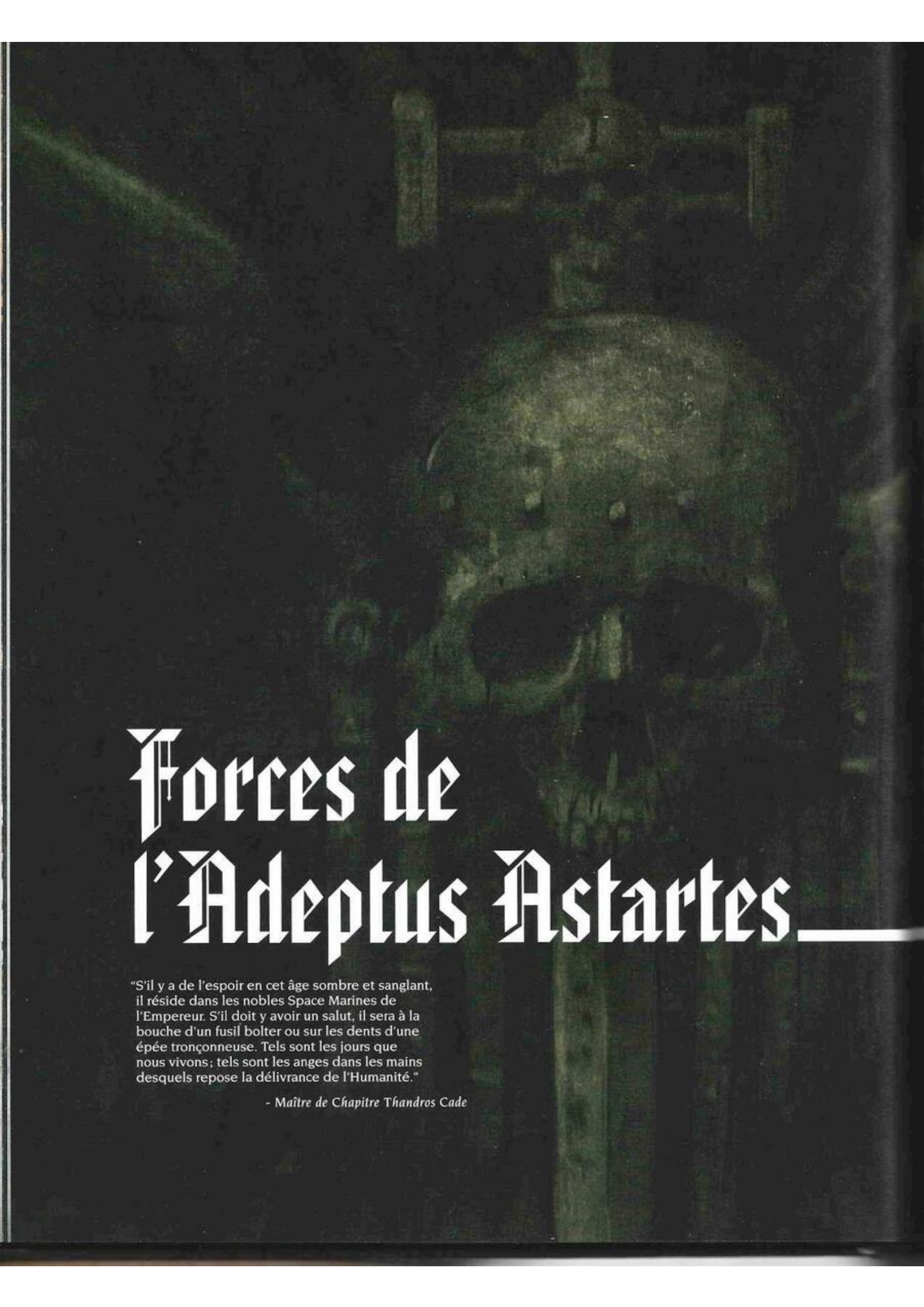
BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Colère de l'Élite : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible votre cible de Serment de l'Instant, ajoutez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**



Forces de l'Adeptus Astartes

"S'il y a de l'espoir en cet âge sombre et sanglant, il réside dans les nobles Space Marines de l'Empereur. S'il doit y avoir un salut, il sera à la bouche d'un fusil bolter ou sur les dents d'une épée tronçonneuse. Tels sont les jours que nous vivons ; tels sont les anges dans les mains desquels repose la délivrance de l'Humanité."

- Maître de Chapitre Thandros Cade

INTRODUCTION

Bienvenue dans la section de règles du *Codex : Space Marines*. Que vous écriviez vos propres histoires de gloire et d'infamie à travers le jeu narratif, ou vous jetiez dans l'arène pour affronter des adversaires en jeu égal, les pages suivantes contiennent toutes les règles pour donner vie à votre collection de l'Adeptus Astartes sur la table de jeu.

Sont comprises les règles de Détachement utilisables par les armées de l'Adeptus Astartes, ainsi que la règle d'armée de l'Adeptus Astartes – Serment de l'Instant – qui est commune à la plupart de vos unités. Cette section inclut en outre les fiches techniques des unités de l'Adeptus Astartes ; vous en apprendrez davantage sur les fiches techniques pages 37-38 des Règles de Base.

Sur les pages qui suivent, vous trouverez plusieurs Détachements **ADEPTUS ASTARTES** à choisir, comme décrit dans les Règles de Base (voir l'étape Choisir des Règles de Détachement, page 56). Si vous disputez une bataille de Croisade, consultez l'étape équivalente dans la section Rassembler une Armée de Croisade des règles de Croisade principales. Chaque Détachement est une force thématique qui se concentre sur un style de combat particulier employé par l'Adeptus Astartes – les règles qu'il comprend sont les suivantes :

1 RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si vous utilisez un Détachement, la règle de Détachement listée ici s'applique à toute votre armée ou à des unités particulières qu'elle contient.

2 OPTIMISATIONS

En rassemblant votre armée, le Détachement que vous avez choisi vous permet d'améliorer des **PERSONNAGES** avec les Optimisations listées ici, comme décrit dans les Règles de Base (voir Choisir des Unités, page 56). Si vous livrez une bataille de Croisade, vous pouvez à la place utiliser la Réquisition Héros Renommés pour donner à vos **PERSONNAGES** des Optimisations, comme décrit dans les règles de Croisade principales.

3 STRATAGÈMES

Le Détachement que vous avez choisi vous donne accès aux Stratagèmes listés ici en plus de ceux des Règles de Base. Durant la bataille, vous pouvez dépenser des points de Commandement (PC) pour utiliser ces Stratagèmes. Vous en apprendrez davantage sur l'emploi des Stratagèmes pages 41-42 des Règles de Base.

RÈGLES D'ARMÉE

SERMENT DE L'INSTANT

Au combat, les Space Marines font des serments éloquents, en promettant de détruire les ennemis de l'Empereur et d'honorer leur Chapitre, et chacun de ces vœux est sacro-saint. Quand les Anges de la Mort frappent, c'est avec la précision d'un chirurgien et la puissance d'un trait de foudre. Leur expérience et leur expertise stratégique leur permettent de déchiffrer le flux des combats avec une lucidité et une vitesse post-humaine, et ils braquent leur courroux sur une cible prioritaire après l'autre. L'état-major ennemi est annihilé, et ses blindés, son artillerie et ses élites sont écrasés en un clin d'œil. Alors, les Anges de la Mort de l'Empereur se dressent, victorieux, sur un paysage d'épaves fumantes et de cadavres déchiquetés par les bolts, l'honneur du Chapitre enfin satisfait.

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité ennemie est votre cible de Serment de l'Instant. À chaque attaque d'une figurine avec cette aptitude qui cible votre cible du Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Touche.

CHAPITRES SPACE MARINES

- Si une unité **ADEPTUS ASTARTES** a un deuxième mot-clé de Faction sur sa fiche technique, il s'agit du nom du Chapitre de cette unité. Par exemple, Marneus Calgar a les mots-clés de Faction **ADEPTUS ASTARTES** et **ULTRAMARINES**, ce qui signifie qu'il est issu du Chapitre des Ultramarines.
- Vous ne pouvez pas inclure d'unités issues de plus de 1 Chapitre donné dans votre armée.

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

DOCTRINES DE COMBAT

En dix mille ans d'usage, le Codex Astartes a maintes fois prouvé sa valeur de traité martial d'excellence. Les Space Marines mettent en pratique ses enseignements selon un ensemble de doctrines de combat flexibles auxquelles nul ne peut résister.

Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 des Doctrines de Combat ci-dessous. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active et ses effets s'appliquent à toutes les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée. Vous pouvez choisir chaque Doctrine de Combat une seule fois par bataille.

Doctrine Devastator

Le Codex Astartes explique en détail la valeur stratégique d'une puissance de feu écrasante appliquée sur des cibles clés tout en prenant des positions avantageuses.

Cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Avancé.

Doctrine Tactique

Tandis que les armées se rapprochent et que des fusillades éclatent, le Codex expose les stratégies pour prendre l'initiative et combiner la polyvalence avec la puissance de feu.

Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

Doctrine d'Assaut

Le Codex Astartes est formel sur le fait de porter le coup décisif au corps à corps dans la plupart des engagements. Il présente un large panel de moyens tactiques pour y parvenir.

Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

OPTIMISATIONS

ARMURE D'ARTIFICIER

Confectionnée par les meilleurs artificiers du Chapitre, cette armure offre une protection supérieure.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a une caractéristique de Sauvegarde de 2+ et l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

L'HONNEUR VÉHÉMENT

Cette strophe est inscrite sur un parchemin trois fois béni et fixé à l'équipement du porteur par un sceau de pureté pour le pousser à des prouesses martiales héroïques.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur. Tant que le porteur est sous les effets de la Doctrine d'Assaut, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur à la place.

ADEPTE DU CODEX

En adepte assidu du Codex Astartes, ce commandant incarne son génie tactique, et la sagesse de ses enseignements guide sa stratégie dans les feux de la guerre.

Figurine **CAPITAINE** seulement. Au début de votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, au lieu de choisir une Doctrine de Combat afin d'être active pour votre armée, vous pouvez choisir la Doctrine Tactique. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active pour l'unité du porteur seulement, même si vous avez déjà choisi cette Doctrine de Combat afin d'être active pour votre armée à cette bataille.

DISCIPLINE DE TIR

Ce commandant exerce ses guerriers sans relâche, ce qui combiné à leurs réflexes, génère des salves dévastatrices.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, tant que l'unité du porteur est sous les effets de la Doctrine Devastator, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.

L'adaptable Force Opérationnelle Gladius est mobilisée pour maximiser l'impact de chaque Space Marine sur the champ de bataille. Ces formations sont généralement interarmes, articulées autour d'un noyau d'escouades des Compagnies de Combat du Chapitre qui déchaîne des tirs précis, exécute de dévastatrices frappes au corps à corps ou sécurise le champ de bataille rapidement dès que c'est nécessaire. Appuyée par des spécialistes en armes lourdes, l'élite de l'infanterie space marine occupe le terrain et exploite les faiblesses de la ligne adverse. Des blindés avancent telles des plateformes de tir mobiles. Des troupes d'assaut et des escadrons d'attaque rapide ouvrent le cœur des hordes adverses. Grâce à l'endoctrinement martial de chaque guerrier du Chapitre, une telle force peut briser les ennemis de toutes les engeances.

ARMURE DU MÉPRIS

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou la à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

SEULE LA MORT MET FIN AU DEVOIR

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

2PC

La certitude d'une mort imminente n'empêche pas un Space Marine d'infliger un ultime châtiment aux ennemis de l'Imperium.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

HONOREZ LE CHAPITRE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Chaque Chapitre s'est taillé sa propre réputation d'héroïsme, que nul frère de bataille ne se permettrait de ternir.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [LANCE]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine d'Assaut, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.

STRATÉGIE D'ADAPTATION

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les préceptes du Codex Astartes autorisent les tactiques de combat non orthodoxes si elles peuvent conduire à la victoire.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Choisissez la Doctrine Devastator, Doctrine Tactique ou Doctrine d'Assaut. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active pour l'unité au lieu de toute autre Doctrine de Combat qui est active pour votre armée, même si vous avez déjà choisi cette Doctrine de Combat à cette bataille.

TEMPÊTE DE FEU

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Nul ne peut échapper à la colère des Space Marines, et ils frappent où que l'ennemi se cache, en faisant s'abattre leurs tirs pour causer un maximum de dégâts.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine Devastator, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.

TACTIQUES D'ESCOUADE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les Space Marines savent précisément quand céder du terrain pour désarçonner l'ennemi avant d'en profiter pour reprendre le combat de plus belle.

QUAND : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** ou **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à 9" de l'unité ennemie venant de finir ce mouvement.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6", ou un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place si elle est sous les effets de la Doctrine Tactique.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.

FORCE DE SIÈGE ANVIL

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

BOUCLIER DE L'IMPERIUM

Sur les champs de bataille trempés de sang, dans des citadelles immenses et sur des stations orbitales isolées, les Anges de la Mort repoussent les hordes de traîtres, de mutants, de xénos et d'hérétiques, et éliminent toute présence hostile dans les possessions de l'ennemi grâce à des stratégies et des talents martiaux disciplinés. Tous ceux qui s'opposent à eux sont accueillis par des salves de tirs précis bien avant d'atteindre les lames affûtées des frères de bataille.

Les armes de tir dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [LOURD]. Si ces armes ont déjà cette aptitude, alors à chaque attaque de l'arme en question, si l'unité de la figurine attaquante est Restée Immobile à ce tour, ajoutez 1 au jet de Blessure.

OPTIMISATIONS

FUREUR INDOMPTABLE

Ce héros refuse de céder tant qu'il reste des ennemis et lutte tel un demi-dieu vengeur même au seuil de la mort.

Figurine **GRAVIS** seulement. La première fois que le porteur est détruit, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, replacez le porteur sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où il a été détruit et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec tous ses PV initiaux.

COMMANDANT DE FLOTTE

Les vaisseaux du Chapitre en orbite sont prêts à déchaîner leur fureur sur ordre de ce commandant.

Figurine **CAPITAINE** seulement. Une fois par bataille, au début de votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 point sur le champ de bataille et placer un pion sur ce point. Au début de votre prochaine phase de Tir, placez un autre pion sur le champ de bataille à 12" du centre du premier pion, puis tracez une ligne droite reliant le centre des deux pions. Jetez 1 D6 pour chaque unité traversée ou survolée par cette ligne : sur 3+, l'unité concernée par le jet subit D3 blessures mortelles. Retirez ensuite les deux pions.

DÉFENSEUR STOÏQUE

Ce commandant et ses guerriers tiennent leurs positions en dépit d'effectifs ennemis pléthoriques.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+ tant qu'elles sont à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez et, tant que l'unité est Ébranlée, divisez par deux la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité au lieu de la réduire à 0.

ARCHITECTE GUERRIER

Rares sont ceux à avoir une meilleure compréhension des principes de la poliorcétique que ce guerrier.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Bastions en défense, marteaux-pilons en attaque, les Forces de Siège Anvil brisent les places fortes clés d'une zone de conflit et écrasent l'ennemi sous ses tirs soutenus. Elles s'appuient sur l'armement le plus puissant du Chapitre, et pilonnent les rangs ennemis sous les tirs de plasma, de laser et de missiles. D'autres unités d'infanterie lâchent des salves de bolts disciplinées, et reforment les lignes de tir après chaque attaque adverse. Les pilotes d'Exo-harnais et les vétérans en armure Terminator agissent tel un rempart de détermination, tandis que les chars de siège et l'artillerie chapitrale affaiblissent les défenses ennemies. Après un barrage d'artillerie, ce qui reste de l'ennemi est souvent trop épars pour résister à l'inéluctable assaut qui s'ensuit.

ARMURE DU MÉPRIS

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

DISCIPLINE STRICTE

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Tenus par le devoir, les Space Marines refusent d'être boutés hors d'une position. Au lieu de cela, ils sécurisent le terrain pour établir de nouvelles lignes de tir avec lesquelles abattre l'ennemi.

QUAND : À la fin de la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

EFFET : Votre unité peut immédiatement faire un mouvement de Retraite de jusqu'à 6".

RESTRICTIONS : En faisant ce mouvement, votre unité doit finir ce mouvement soit entièrement dans votre zone de déploiement, soit à portée d'un pion d'objectif.

AUCUN PAS EN ARRIÈRE

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

La guerre de siège est incomparablement brutale. Les Space Marines combattent avec une détermination féroce pour remporter la victoire, et ils lutteront jusqu'à la mort pour tenir chaque ligne de défense ou sécuriser le terrain gagné à l'ennemi.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée à portée d'un pion d'objectif.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, doublez la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de votre unité, mais elle doit Rester Immobile à ce tour.

NULLE MENACE N'EST TROP GRANDE

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

2PC

Pour affronter des Space Marines retranchés, les ennemis doivent compter sur des blindés ou des meutes de monstruosités. Si un béhémoth, aussi grand soit-il, a le moindre éclat sur son armure, alors l'Adeptus Astartes exploitera habilement cette faille.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

PASSES D'ARMES CONDITIONNÉES

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Les Space Marines s'entraînent pendant des heures incalculables à maîtriser leurs armes et dans le feu des combats, ils peuvent bénéficier de réflexes conditionnés pour assurer la destruction de l'ennemi.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. Si votre unité est Restée Immobile à ce tour, alors jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.

GRÊLE VENGERESSE

FORCE DE SIÈGE ANVIL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

2PC

La lucidité des Space Marines sur le champ de bataille leur permet d'identifier instinctivement l'origine de tirs ennemis et de châtier les assaillants.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée dont une ou plusieurs figurines ont été détruites par les attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais elle ne peut cibler que cette unité ennemie ce faisant, et peut le faire seulement si cette unité ennemie est une cible éligible.

FER DE LANCE IRONSTORM

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

COLÈRE BLINDÉE

Les commandants d'un Fer de Lance dirigent leurs assauts grâce à des solutions de tir précogitées, des données d'infospectre et des augures binhaires murmurés. Ils veillent ainsi à ce que leurs guerriers et les esprits de la machine opiniâtres de leurs blindés ouvrent le feu avec une précision inéluctable.

Une fois par phase pour chaque unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, 1 jet de Blessure ou 1 jet de Dégâts pour une figurine de l'unité.

OPTIMISATIONS

TOILE AUGURE DE CIBLAGE (AURA)

Ce commandant de fer de lance utilise des augmétiques avancés pour répartir des données de ciblage. Grâce à elles, il dirige les tirs des équipages de ses engins de guerre dont il attise les esprits de la machine.

Figurine **TECHMARINE** seulement. Tant qu'une figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" du porteur, les armes dont est équipée cette figurine **VÉHICULE** ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

LA CHAIR EST FAIBLE

Des blessures antérieures ont conduit ce guerrier à être reconstruit avec des membres et des organes cybernétiques qui le rendent très difficile à tuer.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

ADEPTE DE L'OMNIMESSIE

Ce frère de bataille est versé dans les rites technologiques secrets. Si ses blindés à charge sont menacés, il peut décupler la vigilance de leurs esprits de la machine par un flot de langage binhaire.

Figurine **TECHMARINE** seulement. Une fois par round de bataille, quand un jet de sauvegarde est raté pour une figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amie à 6" du porteur, vous pouvez réduire la caractéristique de Dégâts de l'attaque à 0.

MAÎTRE DE LA GUERRE MÉCANISÉE (AURA)

Ce commandant est un stratège particulièrement doué en termes de combat de blindés, car il appréhende les capacités de chaque machine de guerre de l'arsenal du Chapitre. Par des ordres précis, il veille à ce que les véhicules sous ses ordres infligent le plus de dégâts possible même au cours de manœuvres complexes.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant qu'une unité **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" du porteur, cette unité **VÉHICULE** est éligible pour tirer même si elle a Battu en Retraite ou Avancé à ce tour.

Quand leur colère est attisée, les chars d'assaut, plateformes d'appui et marcheurs de combat traversent le champ de bataille en déchaînant leurs armes, tandis que leurs Esprits de la Machine sont protégés par les bénédictions rituelles des Techmarines. Pièces d'artillerie et chars de combat bombardent l'ennemi tandis que les héros du Chapitre inhumés dans des Dreadnoughts avancent au sein du fer de lance, fracassant les positions ennemies avec leurs canons et leurs poings mécaniques démesurés. Ce noyau blindé est appuyé par d'autres éléments du Chapitre, comme les appareils d'attaque, les transports remplis d'infanterie pour sécuriser les flancs du Fer de Lance et des escadrons de véhicules de reconnaissance. Ceux qui ne périssent pas sous les tirs des Space Marines sont écrasés sous les chenilles des machines du fer de lance.

CONVICTION INFLEXIBLE

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Les Space Marines incarnent la ténacité intraitable. Même blessés, ils ne renonceront pas à leurs serments.

QUAND : À la phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est en dessous de son Effectif Initial.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité peut ignorer certains ou tous les modificateurs à ses caractéristiques et/ou à tous les jets ou tests pour elle (à l'exclusion des modificateurs aux jets de sauvegarde).

ARMURE DU MÉPRIS

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

LA PITIÉ EST UNE FAIBLESSE

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Une fois qu'un ennemi est voué à périr, les Anges de la Mort ne s'arrêtent pas tant que la cible n'est pas annihilée.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible une unité qui est en dessous de son Effectif Initial, l'attaque a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1], et en faisant cette attaque, si la figurine attaquante est un **VÉHICULE**, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.

ANIMUS VENGEUR

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

1PC

Des prières binhaires cogitées avec soin peuvent concentrer la colère d'un esprit de la machine en une haine de ses bourreaux, et veiller à ce que sa vengeance s'opère même dans la mort.

QUAND : À n'importe quelle phase, juste après qu'une figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ayant l'aptitude Destruction Néfaste est détruite.

CIBLE : Cette figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES**. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur la figurine même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Ne jetez pas 1 D6 pour déterminer si des blessures mortelles sont infligées par la Destruction Néfaste de votre figurine. À la place, des blessures mortelles sont automatiquement infligées.

FUREUR DE L'ANCIEN

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

1PC

Les héros inhumés dans des Dreadnoughts ont lutté sur d'innombrables zones de guerre, et ont parfait leurs talents martiaux au-delà des limites des mortels.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 figurine **MARCHEUR ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, améliorez de 1 les caractéristiques de Mouvement, d'Endurance, de Sauvegarde, de Commandement et de Contrôle d'Objectif de votre figurine et à chaque attaque de votre figurine, ajoutez 1 au jet de Touche.

ESPRIT DE LA MACHINE

FER DE LANCE IRONSTORM – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

1PC

Il existe beaucoup d'histoire d'esprit de la machine ravageant l'ennemi même après le décès de leur équipage et la défaillance de systèmes critiques.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été réduite En dessous de son Demi-effectif suite aux attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais doit cibler seulement cette unité ennemie ce faisant, et seulement si c'est une cible éligible.

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

ÉRADICATION À COURTE PORTÉE

Les Space Marines sont les meilleures troupes de choc de l'Empereur, qui frappent l'ennemi avant qu'il ne puisse réagir. Lors de leurs assauts mécanisés rapides, les Space Marines balayent l'ennemi sans pitié en combat rapproché.

Les armes de tir dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [ASSAUT], et à chaque attaque avec une de ces armes qui cible une unité à 12", ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque.

OPTIMISATIONS

CHAMPION DE L'HUMANITÉ

Ce commandant et ses guerriers ont juré de triompher et de défendre l'Imperium des horreurs de la galaxie.

Figurine **TACTICUS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les figurines de l'unité peuvent ignorer certains ou tous les modificateurs à leurs caractéristiques et/ou à tous les jets ou tests pour elles (à l'exclusion des modificateurs aux jets de sauvegarde).

ARTISAN AGUERRI

Après de longues années à arpenter les forges du Chapitre, ce guerrier artisan a fabriqué son équipement. Chacune de ses armes est ainsi un instrument de mort magistral, orné des icônes de la confrérie de son créateur.

Figurine **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 3 à la caractéristique de Force des armes de mêlée du porteur.

CREUSET DES COMBATS

Pour cet Ange de la Mort, la guerre est l'enclume sur laquelle sa force est forgée. Chaque bataille est une épreuve pour lui et ses frères, et la facture supérieure de leurs armes et de leurs armures.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, une seule fois par tour, après avoir fait un jet de Touche ou un jet de sauvegarde pour une figurine de l'unité, vous pouvez changer le résultat de ce jet en 6.

CAPE ADAMANTINE

Cette cape ou ce tabard est tissée de brins d'adamantine. Une fois combinés à une armure et des champs d'énergie, ces symboles d'office ont démontré tant et plus qu'ils sont à l'épreuve des attaques les plus puissantes.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. à chaque attaque qui cible le porteur, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque. Si l'attaque a été faite avec une arme à Fusion ou à Torrent, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 1 à la place.

Il est terrifiant d'observer une attaque de choc lancée par l'Adeptus Astartes. Privilégiant les fusillades à courte portée et les charges brutales, les Space Marines éliminent l'ennemi des zones de conflit les plus denses. Le staccato des tirs de bolter et les cris de guerre amplifiés par vox des frères de bataille s'entendent à peine dans le rugissement des lance-flammes et le sifflement draconique des faisceaux à fusion. Des armes plus lourdes encore sont amenées à courte portée, ce qui permet aux Space Marines de réagir aux ennemis surgissant de la tempête de flammes. Une fois que les frères de bataille ont annihilé un bastion ennemi grâce à leur puissance écrasante, des transports grondants se tiennent prêts à convoyer les Space Marines à la place forte suivante, en traversant le tapis de cendre que la force d'assaut laisse derrière elle.

ARMURE DU MÉPRIS

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

CREUSET DU COMBAT

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Ce n'est qu'en affrontant l'ennemi face à face qu'un Space Marine peut être mis à l'épreuve.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible la cible éligible la plus proche à 6", ajoutez 1 au jet de Blessure.

EMBARQUEMENT RAPIDE

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Il n'y a pas une seconde à perdre en châtiant les ennemis de l'Empereur. Nombreux sont ceux qui méritent la mort et dès que l'un d'entre eux est vaincu, il faut passer au suivant.

QUAND : À la fin de la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **TRANSPORT ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a aucune figurine embarquée à son bord, et 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée entièrement à 6" de ce **TRANSPORT**.

EFFET : Votre unité **INFANTERIE** peut embarquer dans ce **TRANSPORT**.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler une unité **INFANTERIE** qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, qui ne peut normalement pas embarquer dans ce **TRANSPORT**, ou qui a débarqué d'un **TRANSPORT** à ce tour.

PROTOCOLES D'IMMOLATION

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

2PC

Des gerbes successives de prométhium embrasé projetées de façon synchronisée réduiront la plupart des ennemis en cendres fumantes.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes à Torrent dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

DÉLUGE DE TIRS

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Bénéficiant de données de ciblage fournies par les spectres-augures de leur transport, les guerriers jaillissent des rampes d'assaut en faisant feu selon de redoutables schémas d'éradication.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a débarqué d'un **TRANSPORT** à ce tour et qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité qui cible la cible éligible la plus proche à 12", ajoutez 1 au jet de Touche. Si une ou plusieurs figurines ennemies sont détruites à cause de ces attaques, choisissez une des figurines détruites ; l'unité de la figurine détruite doit faire un test d'Ébranlement.

VENGEANCE BRÛLANTE

FORCE D'ASSAUT FIRESTORM – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Ouvrir le feu sur des guerriers d'une Force d'Assaut Firestorm est un moyen sûr de périr promptement.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité **TRANSPORT ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : 1 unité embarquée dans ce **TRANSPORT** peut débarquer comme si c'était votre phase de Mouvement, puis tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais elle doit cibler seulement cette unité ennemie ce faisant, et elle peut le faire seulement si cette unité ennemie est une cible éligible.

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

ASSAUT ÉCLAIR

Les guerriers d'une Force Opérationnelle Stormlance emploient des tactiques de harcèlement à haute vélocité. Ils sont toujours en mouvement, trompant l'ennemi avec des manœuvres périlleuses et refluant seulement pour percuter la cible tel un éclair l'instant d'après.

Les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée sont éligibles pour déclarer une charge à un tour où elles ont Avancé ou Battu en Retraite.

OPTIMISATIONS

FUREUR DE L'ORAGE

Ce guerrier agressif canalise son avidité meurtrière pour tuer à chaque coup. Il frappe les lignes ennemies avec la férocité d'une tempête rageuse.

Figurine **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** seulement. Améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur. Chaque fois que le porteur finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, améliorez de 2 les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur à la place.

PRÉSAGES AVISÉS

Ce guerrier a reçu des présages de grandes menaces dans les guerres à venir. Armés de ce savoir, lui et ses frères de bataille entrent en lice avec une audace que d'aucuns prendraient pour de la témérité.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, vous pouvez relancer les jets d'Avance pour cette unité.

REPLI SIMULÉ

Cette légende vivante du Chapitre est connue pour son calme dans le feu des combats. Toujours lucide sur l'évolution de l'engagement, il peut soustraire ses guerriers à la mêlée en bon ordre, afin qu'ils déchaînent leurs armes à feu.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

INSTINCTS DU CHASSEUR

Ce chasseur monté allie l'art d'encercler l'ennemi à celui de frapper subitement depuis une direction inattendue juché sur sa monture véloce, pour mieux porter le coup fatal.

Figurine **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** seulement. Si l'unité du porteur est en Réserve Stratégique, pour placer cette unité sur le champ de bataille, traitez le numéro du round de bataille actuel comme étant supérieur de 1 à ce qu'il est.

La plupart des Chapitrent entretiennent des Compagnies de Réserve pouvant être mobilisées en tant que pivots manœuvrables de Forces Opérationnelles Stormlance, tandis que d'autres Chapitres placent ce genre de tactique au cœur de leurs doctrines martiales. Ces formations favorisent les transports rapides qui se pressent dans les rangs ennemis décimés par les barrages quasi simultanés. Des intercepteurs et des escorteurs fournissent un appui supersonique, tandis que des transports aériens déposent de l'infanterie lourde et des marcheurs de combat dans les lignes ennemies. Des unités de motards space marines encerclent l'ennemi avant de fondre sur lui lames au clair, leur charge appuyée par des escadrons de véhicules légers. Beaucoup d'ennemis s'enfuient alors, et sont d'autant plus vulnérables à l'assaut.

ARMURE DU MÉPRIS

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

FUSILLADE ÉCLAIR

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Les guerriers des Forces Opérationnelles Stormlance peuvent déchaîner un feu nourri sur l'ennemi tandis qu'ils se pressent pour achever les survivants.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [ASSAUT]. Si une arme a déjà cette aptitude, jusqu'à la fin de la phase, cette arme a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1] également.

À PLEIN GAZ

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

2PC

La veille de traquer la proie le plus insaisissable, les Techmarines experts de la force opérationnelle imploreront les esprits de la machine de leurs véhicules, pour pousser la performance de leurs destriers d'acier au-delà de leurs limites.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** ou **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** (hormis les **MARCHEURS**) de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, si votre unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de votre unité, ou 9" à la place si votre unité est **MONTÉE**.

ATTAQUE DE CHOC

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Les guerriers de l'Adeptus Astartes sont une élite qui frappe avec la vitesse et la fureur d'un éclair cinglant.

QUAND : À votre phase de Charge.

CIBLE : 1 unité **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas déclaré de charge à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez relancer les jets de Charge pour votre unité et les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [LANCE].

CHEVAUCHÉE RUDE ET RAPIDE

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Tels des zéphyrs dansant à l'horizon, les motards et pilotes space marines peuvent esquiver les tirs adverses avec une adresse invraisemblable.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** ou **VÉHICULE VOL ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche et soustrayez 1 au jet de Blessure.

INSAISISSABLE COMME LE VENT

FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les Space Marines répugnent à combattre selon les conditions dictées par autrui, surtout les guerriers des Forces Opérationnelles Stormlance, dont les tactiques de terrain impliquent de la vitesse, et des assauts précis et féroces.

QUAND : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a fini un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à 9" de cette unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

RESTRICTION : Vous ne pouvez pas choisir une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

FER DE LANCE VANGUARD

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

MAÎTRES DES OMBRES

Les guerriers d'un Fer de Lance Vanguard se glissent entre les ombres, tels des spectres que l'on peine à distinguer. L'ennemi tire à l'aveuglette avec une panique croissante, ses tirs se perdant tandis que les spécialistes encerclent leur victime et s'apprêtent à porter le coup fatal.

Chaque fois qu'une attaque de tir cible une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, à moins que la figurine attaquante soit à 12", soustrayez 1 au jet de Touche et la cible a le Bénéfice du Couvert contre cette attaque.

OPTIMISATIONS

LA LAME PLANTÉE

Ce rôdeur champ de bataille de glisse en territoire ennemi tel un fantôme, et mène ses guerriers dans d'audacieuses opérations derrière les lignes adverses.

Figurine **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Infiltrateurs.

CAPE DE SPECTREGAZE

Cousue par des servitors aveugles et ointe de sang distillé, cette cape de mnémo-soie projette un champ de dissonance techno-spirituelle qui dissimule son porteur à la fois à la vue et aux senseurs, et lui permet de se glisser sur le champ de bataille tel un spectre.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a les aptitudes Discrétion et Agent Solitaire.

EXÉCUTION ET REDÉPLOIEMENT

Les frères de bataille sous les ordres de ce guerrier saisissent chaque opportunité de frapper tant qu'ils ont l'initiative, harcelant l'ennemi de tirs avant de retourner dans l'ombre.

Figurine **PHOBOS** seulement. À votre phase de Tir, après que l'unité du porteur a tiré, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, l'unité n'est pas éligible pour déclarer une charge. Cela ne peut pas permettre à l'unité du porteur de se déplacer plus d'une fois à votre phase de Tir.

VÉTÉRAN DE GUÉRILLA

Le temps que l'ennemi comprenne qu'une bataille a éclaté, ses lignes arrières ont été attaquées sur ordre de ce guerrier. Les voies de ravitaillement sont coupées de même que les communications, ce qui prive l'adversaire d'un soutien crucial sur le champ de bataille.

Figurine **PHOBOS** seulement. Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, augmentez de 1PC le coût de ce Stratagème pour votre adversaire.

Généralement employé en soutien des Compagnies de Combat, si on parvient toutefois à l'apercevoir, le contingent de Vanguards d'un Chapitre est parfois mobilisé en masse. Ce sont des spécialistes des frappes de précision, du sabotage et de l'assassinat, opérant souvent loin au-delà de leurs propres lignes. Certains accumulent des données tactiques avant d'attaquer les défenses ennemies, en coordonnant de terrible assaut. Les forces de Vanguards luttent fréquemment aux côtés des Scouts d'un Chapitre, affûtant les talents des néophytes pour les zones de guerre à venir. Le fer de lance peut être appuyé par des éléments lourds envoyés exploiter une brèche ouverte par les Vanguards. Une fois la cohésion ennemie dissoute, l'efficacité d'un bombardement soudain où d'une attaque de dernière minute est décuplée.

UNE MORTELLE CONVOITISE

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

1PC

Les guerriers d'un Fer de Lance Vanguard placeront des explosifs pour priver l'ennemi d'objectifs critiques.

QUAND : Au début de la phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** ou **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Ce pion d'objectif est qualifié de Saboté, et reste sous votre contrôle même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour. Tant qu'un pion d'objectif est Saboté et sous votre contrôle, chaque fois qu'une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge à portée de ce pion d'objectif, jetez 1 D6 : sur 2+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

ARMURE DU MÉPRIS

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

FRAPPES CHIRURGICALES

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

2PC

Chaque tyran doit craindre la lame de l'assassin et les Vanguards tendent des embuscades coordonnées.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [PRÉCISION].

FRAPPEZ DEPUIS LES OMBRES

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Échapper à l'ennemi et semer la confusion est une arme fatale à part entière.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité qui cible une unité ennemie à plus de 12", améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Pénétration d'Armure de l'attaque. Si une ou plusieurs figurines ennemies sont détruites suite à ces attaques, choisissez une des figurines détruites ; l'unité de la figurine détruite doit faire un test d'Ébranlement.

FEINTE CALCULÉE

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Une retraite feinte peut servir à étirer un ennemi impatient, ou l'attirer sous des tirs croisés.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a déclaré une charge.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6", ou de jusqu'à 6" à la place si c'est une unité **PHOBOS** ou **ESCOUADE SCOUT**.

RESTRICTION : Vous ne pouvez pas choisir une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

TACTIQUES DE GUÉRILLA

FER DE LANCE VANGUARD – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Au moment opportun, les unités d'infiltrations space marine s'évanouissent pour réapparaître en un autre endroit, prêtes frapper l'ennemi de nouveau.

QUAND : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : Jusqu'à deux unités **PHOBOS** et/ou **ESCOUADE SCOUT** de votre armée, ou 1 autre unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Retirez ces unités du champ de bataille et placez-les en Réserve Stratégique.

RESTRICTIONS : Chaque unité choisie pour ce Stratagème doit être à plus de 3" des figurines ennemies.

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1RE COMPAGNIE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

MENACE DE NIVEAU EXTREMIS

Les vétérans de la 1re Compagnie ont lutté en première ligne des guerres de leur Chapitre pendant l'équivalent de plusieurs vies de mortel. L'expérience leur a appris à identifier les plus grandes menaces ennemies et à diriger leurs frères de bataille pour anéantir celles-ci.

Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois qu'une figurine de votre armée ayant l'aptitude Serment de l'Instant fait une attaque qui cible votre cible de Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Blessure également.

OPTIMISATIONS

GLAIVE DE L'IMPERIUM

Ce héros et ses vétérans fauchent l'ennemi comme du blé.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée du porteur. Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées toutes les autres figurines de l'unité du porteur également.

LA PEUR INCARNÉE (AURA)

Ce guerrier incarne la colère de l'Empereur.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant qu'une unité ennemie (**MONSTRES** et **VÉHICULES** exclus) est à 6" du porteur, chaque fois que l'unité rate un test d'Ébranlement, 1 figurine de l'unité est détruite (au choix du joueur qui la contrôle). Une fois par bataille, quand une telle unité ennemie rate un test d'Ébranlement, vous pouvez choisir que D3 figurines de l'unité soient détruites de la sorte à la place.

RITES DE GUERRE

Les commandants de la 1re Compagnie prêtent serment devant le Chapitre et l'Empereur de remporter la victoire.

Figurine **TERMINATOR ADEPTUS ASTARTES** seulement. Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif du porteur. Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de toutes les autres figurines de l'unité du porteur également.

VOLONTÉ DE FER

Ce héros ignore même les pires blessures.

Figurine **TERMINATOR ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. Une fois par bataille, après que l'unité du porteur a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Les plus grandes menaces ennemies peuvent être balayées par la puissance des champions de la 1re Compagnie. Des escouades de vétérans avancent en lignes de feu flexibles, tirant sur des ennemis dont ils connaissent depuis longtemps les faiblesses. D'autres plongent dans les rangs ennemis, coupant des têtes avec leurs armes finement ciselées. Le souffle hurlant dégagé par la téléportation annonce l'arrivée des frères de bataille revêtus d'énormes armures Terminator, qui déchargent aussitôt leurs armes à haute cadence de tir sur les cibles acquises par leur confrérie. D'autres Terminators se ruent depuis les rampes d'assaut de transports blindés, broyant des crânes et taillant à travers peau et armure. Réunis en une force de héros illustres, les vétérans de la 1re Compagnie sont une machine de destruction pouvant changer le cours d'une guerre.

ARMURE DU MÉPRIS

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **Adeptus Astartes** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

HÉROS DU CHAPITRE

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

C'est dans les combats les plus âpres que les guerriers vétérans du Chapitre montrent leur valeur.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **Terminator Adeptus Astartes, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade de Vétérans Sternguards** ou **Escouade de Vétérans Vanguards** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, ajoutez 1 au jet de Touche. Si votre unité est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Blessure également.

MAÎTRISE TERRIFIANTE

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les vétérans de la 1re Compagnie font étalage de leurs talents avec une efficacité effroyable à contempler.

QUAND : À votre phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **Terminator Adeptus Astartes, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade de Vétérans Sternguards** ou **Escouade de Vétérans Vanguards** de votre armée qui a fait un mouvement de Charge à ce tour et a détruit une ou plusieurs unités ennemies à cette phase.

EFFET : À la prochaine phase de Commandement adverse, chaque unité ennemie à 6" de votre unité doit faire un test d'Ébranlement. Si l'unité faisant le test est En Dessous de son Demi-effectif, soustrayez 1 au test. Les unités ennemies affectées par ce Stratagème n'ont pas à faire d'autres tests d'Ébranlement à la même phase.

DEVOIR ET HONNEUR

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les vétérans de l'Adeptus Astartes prennent les objectifs critiques lors de frappes qui annihilent toute résistance.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **Terminator Adeptus Astartes, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade de Vétérans Sternguards** ou **Escouade de Vétérans Vanguards** de votre armée à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

TELEPORTARIUM ORBITAL

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Les chambres de teleportarium au sein des croiseurs en orbite basse peuvent téléporter des Terminators déjà sur site pour effectuer une frappe in extremis.

QUAND : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : 1 unité **Terminator Adeptus Astartes** de votre armée.

EFFET : Retirez votre unité du champ de bataille et placez-la en Réserve Stratégique. Elle reviendra sur le champ de bataille à l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.

RÉSISTANCE LÉGENDAIRE

FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA 1re COMPAGNIE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

1PC

Nombreuses sont les histoires où la 1re Compagnie a résisté là où des guerriers inférieurs auraient été balayés.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a fini un mouvement de Charge.

CIBLE : 1 unité **Terminator Adeptus Astartes, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade de Vétérans Sternguards** ou **Escouade de Vétérans Vanguards** de votre armée à Portée d'Engagement de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque qui cible une figurine de votre unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

EXEMPLES D'ARMÉES

Il existe bien des manières de collectionner une armée de Space Marines, que vous utilisiez un schéma de couleurs et un Chapitre existant ou que vous inventiez le vôtre. Voici quelques exemples pour vous inspirer.

1 Les Emperor's Spears ne possèdent pas de Librarius, de Reclusiam ni d'Armurerie séparés comme les autres Chapitres. À la place, le Chapitre compte des Druides, formés en tant qu'Apothicaire et dans une de ces trois disciplines. Le Druide de Tangui, peint en noir, est appelé Wyllt, et a été converti à partir de pièces de kits de Judicateur, d'Apothicaire Primaris et d'Archiviste Primaris.

2 Outre ce Druide, Tangui a converti le Garde de Bataille, Lieutenant des Emperor's Spears, de sa force. La figurine de Lieutenant Blood Angel est la base de cette conversion, complétée par le cimier du kit de Capitaine Primaris et la cape de Kor'sarro Khan. Son Sergent Intercessor est lui aussi converti à l'aide d'un casque à cimier venu du Sergent MkIV de The Horus Heresy, et une fourrure issue des Palladors d'Avant-garde de Warhammer Age of Sigmar, qui lui sert de trophée. Tangui a écrit un historique pour plusieurs figurines de son armée. Son Dreadnought Redemptor, Samildanach, est connu pour son désir de transmettre sa sagesse aux frères du Chapitre. Tous ses Vétérans Bladeguards, dirigés par Seadanda, ont leur propre héraldique peinte sur leurs écus.

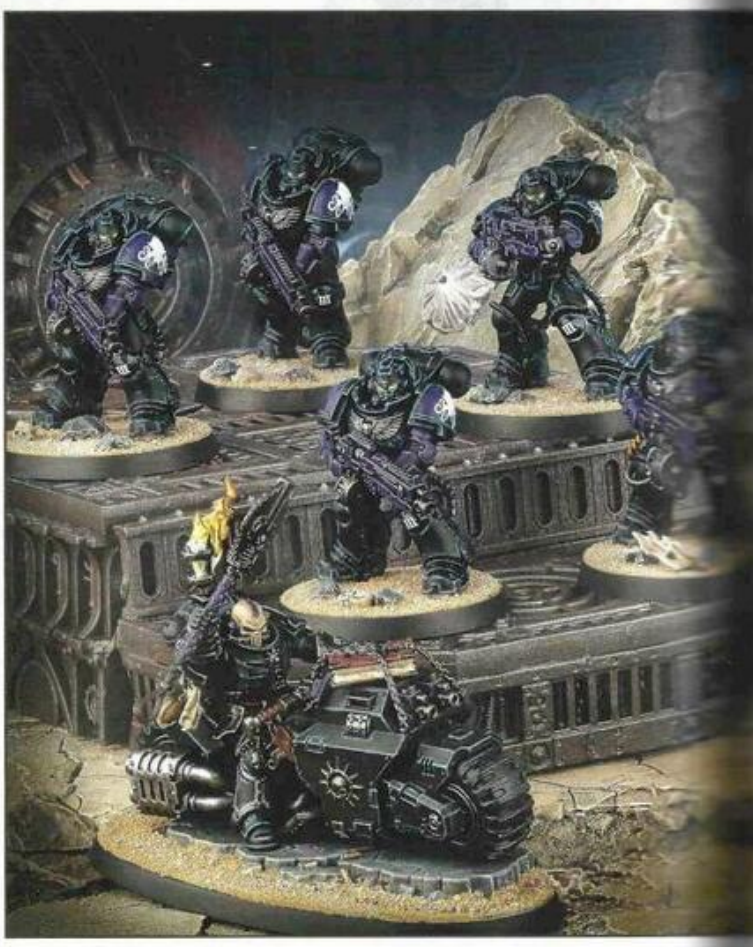
3 L'approche de Paul pour cette armée est un bel exemple d'utilisation d'un schéma de couleurs simple avec un résultat fantastique, tout en en développant la complexité pour les personnages et autres unités spécifiques. L'essentiel de l'armure des Iron Ravens est peint en Leadbelcher ombré au Nuln Oil. Paul a bien réfléchi à la façon de faire correspondre son schéma de couleurs à son armée. Ainsi, plus il y a de bleu sur l'acier, plus le rang de la figurine est élevé. Paul a veillé à ce que chaque grade du Chapitre soit identifié sur le casque du porteur. Les frères de bataille, par exemple, ont une simple bande rouge courant sur leur casque.

4 Bien que Paul ait délibérément peint son armée en tant que force Parée au Combat, il a consacré beaucoup de temps à peindre son Repulsor Executioner. En effet, il a vu en lui l'opportunité de peindre un véhicule au standard 'Eavy Metal. Son choix a été motivé par une chose toute simple : il adore cette figurine !

5 Harry a été attiré par les Dark Krakens grâce au défi que posaient leur schéma de couleurs et leur usage de symboles et marquages divers. Il a utilisé divers composants, y compris une cape en écaille sculptée à la main sur son Capitaine, Uhimano, ainsi que des décalcomanies et des motifs à main levée pour retranscrire également la thématique de son Chapitre sur ses figurines. Il a également nommé ses personnages, escouades et véhicules.

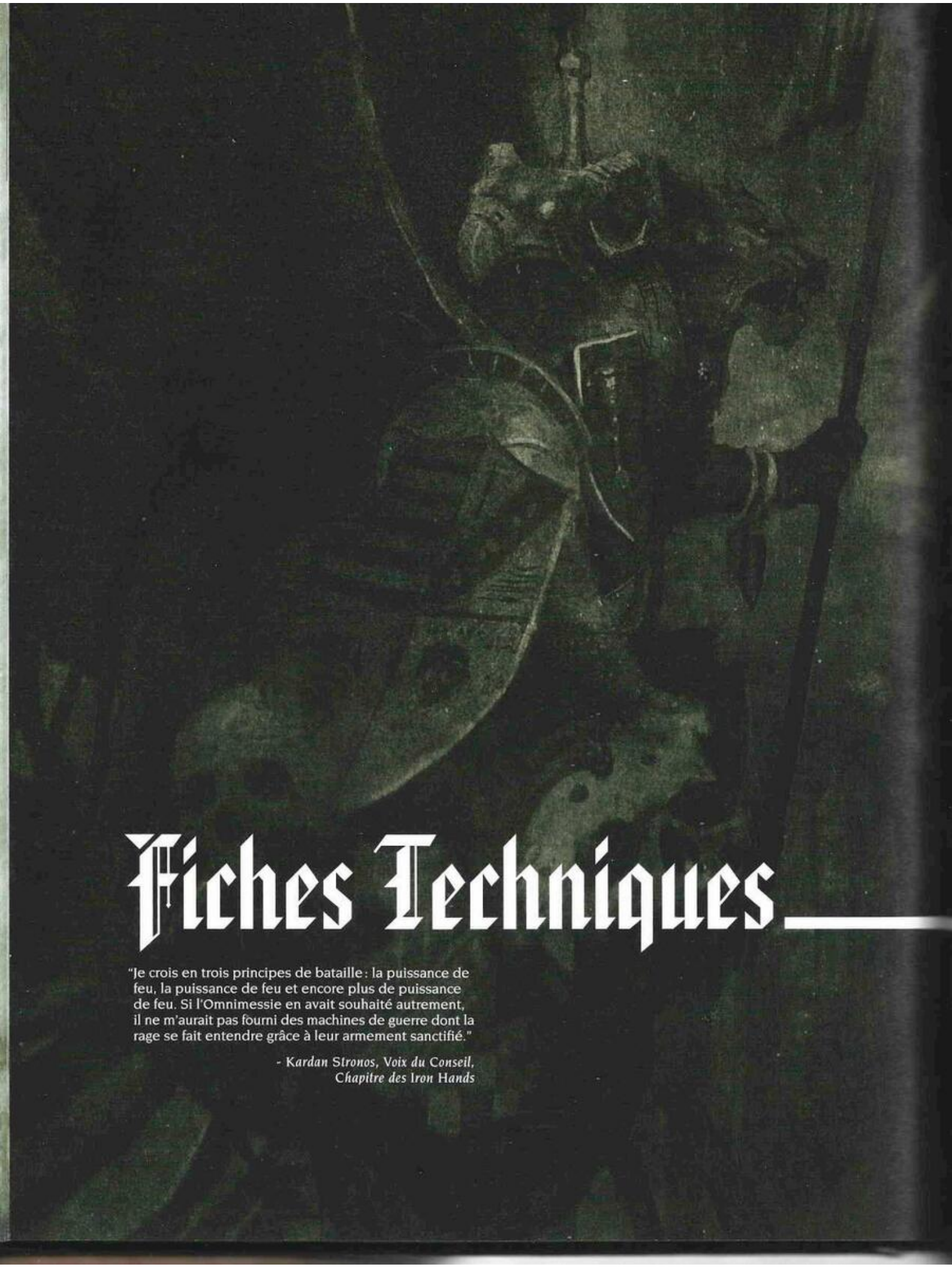
6 Plusieurs raisons ont poussé Matt à collectionner des White Scars : il adore leur culture, leur schéma de couleur et leur rôle dans l'Hérésie d'Horus. Sa collection est peinte aux couleurs de la 3e Compagnie, avec un vaste panel de décalcomanies de Warhammer 40,000 et The Horus Heresy ainsi que des travaux à main levée en guise de marquages de Chapitre rouges, en particulier sur l'Impulsor. Il a utilisé des bannières Aeldari et Drukhari, et des queues-de-cheval de Sœurs du Silence et de Démonettes pour ses conversions.

7 Matt a une approche en trois critères pour choisir les unités qu'il peint. Ce qui lui plaît, ce qui s'inscrit dans le thème de l'armée et ce qui sied le mieux à son style de jeu "zéro pas en arrière". Ces Storm Speeders sont l'exemple parfait d'unité qui remplit les trois critères.



5

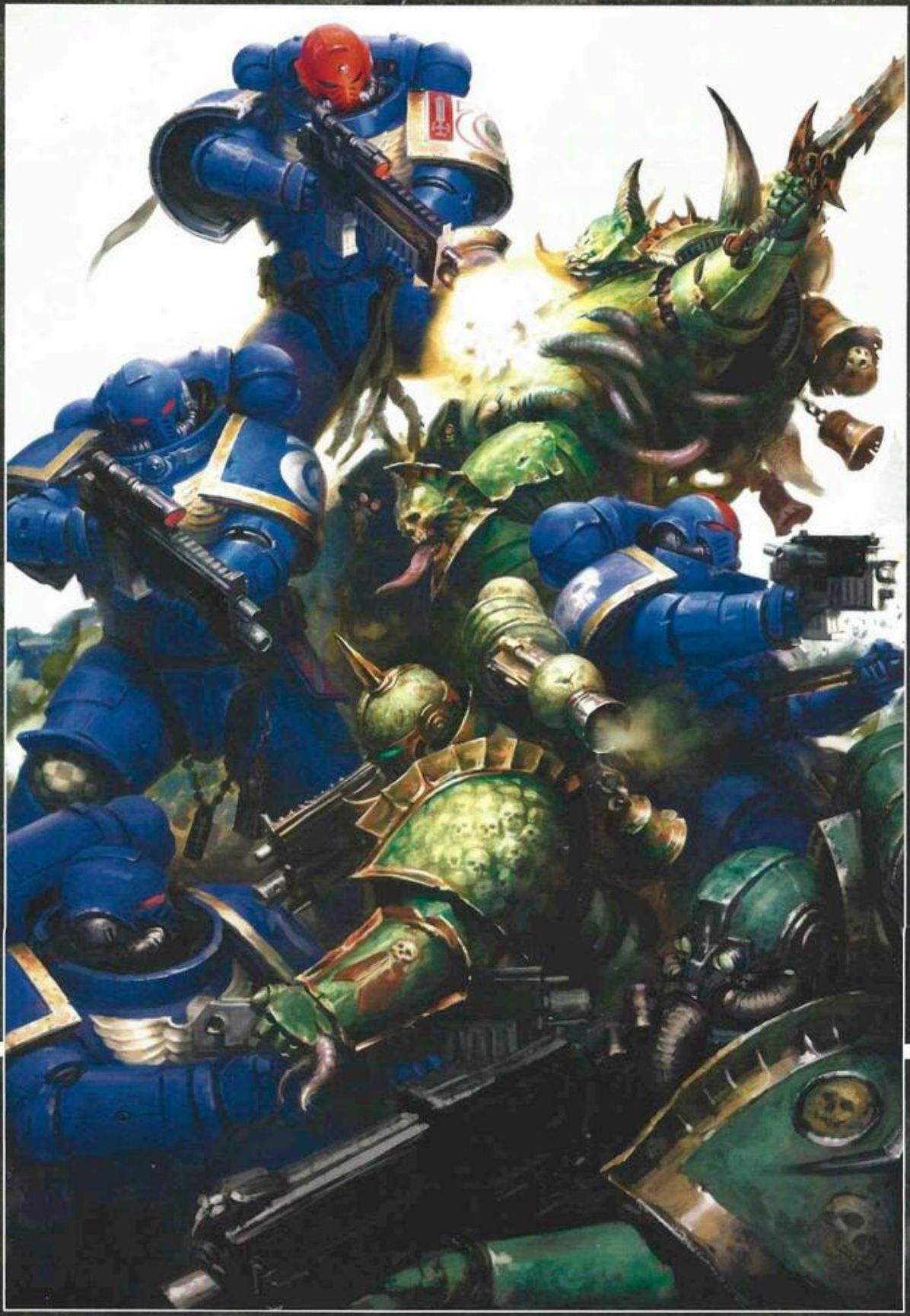
7



Fiches Techniques

"Je crois en trois principes de bataille : la puissance de feu, la puissance de feu et encore plus de puissance de feu. Si l'Omnimessie en avait souhaité autrement, il ne m'aurait pas fourni des machines de guerre dont la rage se fait entendre grâce à leur armement sanctifié."

- Kardan Stronos, Voix du Conseil, Chapitre des Iron Hands



ROBOUTE GUILLIMAN

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	9	2+	10	5+	4

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Dans la main droite de Guilliman brûle l'ardente Épée de l'Empereur. L'autre est recouverte de la Main de Domination, un gantelet avec lequel Guilliman peut éventrer des blindés. Le génie stratégique du Primarque est cependant son meilleur atout, car il déjoue ses ennemis et les surclasse avant même le début de la bataille.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Main de Domination [TIR RAPIDE 2]	30"	2	2+	6	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée de l'Empereur [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	14	2+	8	-3	2
Main de Domination [TOUCHES FATALES]	Mêlée	7	2+	14	-4	4

AUTEUR DU CODEX

Primarque de la XIIIe (Aura) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité et vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement et de Commandement pour l'unité.

Maître de la Bataille : Au début de votre phase de Commandement, après avoir choisi votre cible de Serment de l'Instant, choisissez une seconde unité ennemie. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, si votre cible de Serment de l'Instant est détruite, cette seconde unité ennemie devient votre cible de Serment de l'Instant jusqu'à ce que vous en choisissiez une nouvelle.

Stratège Suprême : Une fois par tour, vous pouvez cibler 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** amie à 12" de cette figurine avec un Stratagème pour 0PC, et vous pouvez le faire même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Auteur du Codex : À votre phase de Commandement, choisissez 1 aptitude d'Auteur du Codex (voir ci-contre). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a cette aptitude.

Escorte d'Ultramarines : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Armure du Destin : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase : sur 3+, replacez cette figurine sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec 6 PV restants.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Roboute Guilliman – HÉROS ÉPIQUE**

Cette figurine est équipée de : Main de Domination ; Épée de l'Empereur.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS : **MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, PRIMARQUE, ROBOUTE GUILLIMAN**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES**

MARNEUS CALGAR

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	6	2+	6	6+	1	MARNEUS CALGAR
6"	4	2+	3	6+	1	GARDE D'HONNEUR VICTRIX

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Sur le champ de bataille, Marneus Calgar est un meneur d'hommes charismatique et un guerrier exceptionnel. Il annonce sa progression par des salves de bolts tonitruantes des Gantelets d'Ultramar avant de broyer tout ce qui passe à sa portée. Quand il juge le dénouement de sa stratégie imminent, il mène ses Ultramarines en personne au cœur des lignes ennemies.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelets d'Ultramar [PISTOLET, JUMELÉ]	18"	4	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelets d'Ultramar [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	8	-3	3
Épée énergétique Victrix	Mêlée	5	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Aggressor, Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Héros de Compagnie, Escouade Eradicator, Escouade Lourde Intercessor, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Chef Exaltant : Tant que cette unité mène une unité et inclut une figurine **Marneus Calgar**, l'unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

Maître Tacticien : Au début de votre phase de Commandement, si la figurine **Marneus Calgar** de cette unité est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

Garde d'Honneur de Macragge : Tant que cette unité inclut une ou plusieurs figurines de Garde d'Honneur Victrix, la figurine **Marneus Calgar** de cette unité a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Marneus Calgar – Héros Épique**
- **2 Gardes d'Honneur Victrix**

Marneus Calgar est équipé de : Gantelets d'Ultramar.

Chaque Garde d'Honneur Victrix est équipé de : épée énergétique Victrix.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **Infanterie, Imperium** | MARNEUS CALGAR : **Personnage, Héros Épique, Gravis, Maître de Chapitre, Marneus Calgar**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Ultramarines**

Marneus Calgar

Gardes d'Honneur Victrix

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Quand Tigurius charge, il assaille l'adversaire sous une tempête de fureur psychique. Des décharges jaillissent de son bâton, projettent les ennemis en l'air et réduisent leurs âmes en cendre. C'est cependant le don de prescience du Maître Archiviste qui est le plus précieux pour son Chapitre, car sa moindre intuition vaut plus que les prédictions d'une armée de stratèges et d'espions.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
▶ Tempête de la Colère de l'Empereur – feu sorcier [DÉFLAGRATION, PSYCHIQUE]	18"	D6	2+	6	-2	2
▶ Tempête de la Colère de l'Empereur – feu sorcier focalisé [DÉFLAGRATION, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	2D6	2+	6	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton de Tigurius [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	7	-2	D3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade Desolator, Escouade Devastator, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Coiffe des Feux de l'Enfer : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques et blessures mortelles.

Maître de la Prescience (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque qui cible l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche. De plus, une seule fois par round de bataille, vous pouvez cibler l'unité avec 1 des Stratagèmes suivants pour 0PC : Contre-offensive ; Tir en État d'Alerte ; À Terre ; Intervention Héroïque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Maître Archiviste Tigurius – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Tempête de la Colère de l'Empereur ; Bâton de Tigurius.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Psyker, Imperium, Tacticus, Maître Archiviste Tigurius**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Ultramarines**

CAPITAINE SICARIUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Sicarius est un épéiste sans égal, qui manie sa Lame Tempête dans un tourbillon scintillant d'estocades et de parades. Il est en outre le maître incontesté des assauts éclair, capable d'appréhender les situations tactiques les plus complexes du premier coup d'œil et de déployer ses guerriers avec assurance.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet à plasma d'artisan [PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame Tempête de Talassar [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Héros de Compagnie, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Diriger en Première Ligne : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Éclaireurs 6" et les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT].

Chevalier Champion de Macragge : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette figurine, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine Sicarius – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma d'artisan ; Lame Tempête de Talassar.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Tacticus, Capitaine, Sicarius**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Ultramarines**

URIEL VENTRIS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Guerrier talentueux et meneur magistral, Uriel Ventris est un des commandants les plus capables des Ultramarines, quoique non conformiste. Ayant servi au sein de la Deathwatch avant de devenir Capitaine, il a assimilé les stratégies des frères de bataille de nombreux autres Chapitres, ce qui lui octroie une sagacité tactique nettement supérieure à celle de ses homologues.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Invictus	24"	2	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée d'Idaeus [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	2+	6	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Héros de Compagnie, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Stratège Peu Orthodoxe : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez cibler l'unité avec un Stratagème même si ce Stratagème a déjà été utilisé sur une autre unité de votre armée à cette phase. De plus, l'unité de cette figurine peut quand même être choisie comme cible d'un Stratagème alors qu'elle est Ébranlée.

Maître de la Flotte : À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, si votre armée inclut cette figurine, choisissez 1 unité **Infanterie Adeptus Astartes** de votre armée. L'unité choisie gagne l'aptitude Frappe en Profondeur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Uriel Ventris – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Invictus ; Épée d'Idaeus.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Tacticus, Capitaine, Uriel Ventris**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Ultramarines**

DARNATH LYSANDER

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	6	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Levant son bouclier Storm Rempart tout en abattant le Poing de Dorn, Lysander trace un sillage chez ses ennemis comme un navire fend la tourmente. Chaque coup de marteau réduit un adversaire en charpie, ou balaie des rangs entiers de guerriers. Ce faisant, l'expression de Lysander demeure de pierre, et sa détermination reste absolue quelles que soient les horreurs qu'il affronte.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing de Dorn [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	10	-3	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Terminator, Escouade Terminator**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Icône d'Obstination : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque qui cible l'unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure ou égale à la caractéristique d'Endurance de l'unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Rempart : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 2+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Darnath Lysander – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : Poing de Dorn.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Terminator, Capitaine, Darnath Lysander**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Imperial Fists**

TOR GARADON

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	6	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les tirs rebondissent contre l'impénétrable harnois Gravis de Tor Garadon tandis qu'il traverse le champ de bataille. Vif d'esprit, doué pour improviser au combat, Garadon dirige le feu de ses guerriers avec un talent naturel, conjugué aux données de ciblage que transmet sa panoplie de signums sophistiquée.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à gravitons d'artificier [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Main de Défi	Mêlée	5	2+	12	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Aggressor, Escouade Eradicator, Escouade Lourde Intercessor**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Panoplie de Signums : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Capitaine de Siège : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité **Monstre, Véhicule** ou **Fortification**, améliorez de 2 les caractéristiques de Force, de Pénétration d'Armure et de Dégâts de cette attaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Tor Garadon – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : fusil à gravitons d'artificier ; Main de Défi.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Gravis, Capitaine, Tor Garadon**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Imperial Fists**

PEDRO KANTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Combattant émérite et chef charismatique, Pedro Kantor est un bastion de courage et de discipline en pleine bataille. Avec la Flèche de Dorn, il fauche la piétaille adverse dans une grêle de bolts explosifs. Tout ce qui commet l'erreur de s'approcher, aussi bien un char d'assaut qu'un fantassin, finit disloqué par les véritables coups de tonnerre du Poing de la Vengeance.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Flèche de Dorn [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	2	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing de la Vengeance	Mêlée	5	2+	8	-3	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Héros de Compagnie, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

CRIMSON FISTS

Cette figurine est issue du Chapitre des Crimson Fists, un successeur des Imperial Fists. En termes de règles, elle est traitée comme une figurine **Imperial Fists**, mais elle ne peut pas être incluse dans une armée qui inclut une ou plusieurs autres figurines **Héros Épique Imperial Fists**.

APTITUDES

BASE : **Insensible à la Douleur 6+, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Serment de Rynn : Une fois par bataille, au début de la phase de Commandement de n'importe quel joueur, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine.

Jusqu'au Bout : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez également 1 au jet de Blessure si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Pedro Kantor – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : Flèche de Dorn ; Poing de la Vengeance.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Grenades, Imperium, Tacticus, Maître de Chapitre, Pedro Kantor**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Imperial Fists**

RÉVÉREND DE FER FEIRROS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	2+	6	6+	1

Malkaan Feirros est le Maître de la Forge des Iron Hands et compte parmi leurs plus vieux Révérends de Fer, les meneurs du Chapitre. Il guide les frères de bataille et les esprits de la machine du Chapitre pour procéder à une destruction précise. Feirros n'en est pas moins un combattant mortel, qui éviscère et broie ses ennemis avec son énorme hache Hersemain et les servobras de ses Manipuli Médusiens.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Ire de la Gorgone [TOUCHES SOUTENUES 2]	36"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hersemain	Mêlée	6	3+	7	-2	2
Manipuli Médusiens [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Aggressor, Escouade Eradicator, Escouade Lourde Intercessor**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Trempe : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Révérend de Fer : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **Véhicule Adeptus Astartes** amies, elle a l'aptitude Agent Solitaire.

Maître de la Forge : À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **Véhicule Adeptus Astartes** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à 3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de cette figurine **Véhicule**, ajoutez 1 au jet de Touche. Vous ne pouvez pas choisir pour cette aptitude une unité qui a déjà été choisie pour l'aptitude Bénédiction de l'Omnimessie à cette phase, et vice versa.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Révérend de Fer Feirros – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Ire de la Gorgone ; Hersemain ; Manipuli Médusiens.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Gravis, Révérend de Fer Feirros**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Iron Hands**

KAYVAAN SHRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Kayvaan Shrike est le meilleur guerrier de la Raven Guard et un parangon manifeste des enseignements de Corax. Maître de l'embuscade, de la furtivité et de la vigilance, il emmène ses combattants dans des raids audacieux, des campagnes de guérilla et des frappes chirurgicales, tombant du ciel en silence avant de démembrer ses ennemis avec les Serres du Corbeau.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Syncope [PISTOLET, PRÉCISION]	18"	2	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Serres du Corbeau [PRÉCISION, JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux, Escouade de Vétérans Vanguards à Réacteurs dorsaux**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Serment de l'Instant**

La Triple Voie de l'Ombre : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité ne peut pas être ciblées par des attaques de tir sauf si la figurine attaquante est à 12".

Écho du Pic du Corbeau : À la fin du tour adverse, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer l'unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Kayvaan Shrike – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : Syncope ; Serres du Corbeau.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Vol, Réacteur Dorsal, Imperium, Phobos, Maître de Chapitre, Kayvaan Shrike**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Raven Guard**

KOR'SARRO KHAN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

En tant que Capitaine de la 3e Compagnie des White Scars et Maître de la Chasse, Kor'sarro Khan poursuit et exécute les plus grands ennemis vivants du Chapitre. Infatigable, il traque sa proie parmi les étoiles avant de l'acculer et de lui ôter la tête d'un coup magistral de Croc Lunaire, sa redoutable lame.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Croc Lunaire [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Pour le Khan ! : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT] et les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [LANCE].

Preneur de Trophées : Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **Personnage** ennemie, vous gagnez 1PC.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Kor'sarro Khan – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Croc Lunaire.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Tacticus, Capitaine, Kor'sarro Khan**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, White Scars**

VULKAN HE'STAN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Marchant au combat en portant les armes de son Primarque, le Père de la Forge abat quiconque s'oppose à lui. À la recherche des reliques perdues de Vulkan, He'stan est implacable dans sa quête, affrontant sans hésiter n'importe quel ennemi ou danger pour respecter ses serments.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Gantelet de la Forge [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance de Vulkan	Mêlée	6	2+	6	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Héros de Compagnie, Escouade Infernus, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Insensible à la Douleur 6+, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Père de la Forge : À votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 24" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine **Adeptus Astartes** amie avec une arme à Torrent ou à Fusion qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Chercheur des Reliques Perdues : Au début de la bataille, choisissez 1 pion d'objectif sur le champ de bataille. Tant que cette figurine est à portée de ce pion d'objectif, elle a une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 10, une caractéristique de Commandement de 5+ et l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Vulkan He'stan – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Gantelet de la Forge ; Lance de Vulkan.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Grenades, Imperium, Capitaine, Vulkan He'stan**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Salamanders**

ADRAX AGATONE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Le Capitaine de la 3e Compagnie est une force de destruction concentrée, qui frappe inlassablement juste. D'une force prodigieuse, il manie son énorme marteau Thunder avec expertise, fauchant des ennemis à chaque coup. Ceux qui ne périssent pas sont incinérés par le souffle de Drakkis, son lance-flammes léger.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Drakkis [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Malleus Noctum	Mêlée	5	2+	10	-2	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Héros de Compagnie, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Sur l'Enclume : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Seigneur des Pyroclastes : Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement de cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité ennemie.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Adrax Agatone – Héros Épique**

Cette figurine est équipée de : Drakkis ; Malleus Noctum.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Tacticus, Capitaine, Adrax Agatone**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes, Salamanders**

CAPITAINE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Commandant des forces de frappe entières de Space Marines depuis le front, les Capitaines donnent l'exemple aux guerriers sous leurs ordres. Ce sont des parangons de génie stratégique bénéficiant de siècles d'expérience, qui reçoivent souvent d'anciens artéfacts du Chapitre en récompense de leurs exploits.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1
Bolter de maître	24"	2	2+	4	-1	2
Pistolet néo-volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	2+	5	0	2
▬ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
▬ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1
Arme énergétique de maître	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter, son bolter de maître et son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet bolter lourd et 1 gantelet énergétique
  - 1 pistolet bolter lourd et 1 arme énergétique de maître
  - 1 pistolet néo-volkite et 1 gantelet énergétique
  - 1 pistolet néo-volkite et 1 arme énergétique de maître
  - 1 pistolet à plasma et 1 gantelet énergétique
  - 1 pistolet à plasma et 1 arme énergétique de maître
  - 1 pistolet bolter lourd, 1 arme énergétique de maître et 1 bouclier relique
- Cette figurine peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
  - 1 arme énergétique de maître
  - 1 gantelet énergétique

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards*, Héros de Compagnie, Escouade Hellblaster*, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

** Cette figurine ne peut pas être attachée à une* **Escouade de Vétérans Bladeguards** *sauf si elle est équipée d'un bouclier relique, et ne peut pas être attachée à une* **Escouade Hellblaster** *sauf si elle est équipée d'un pistolet à plasma.*

▬ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour 0PC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Heure de Gloire : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont est équipée cette figurine et ces armes ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 6.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter de maître ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Capitaine**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

Capitaine avec bolter de maître et gantelet énergétique

Capitaine avec bolter de maître

Capitaine avec bolter de maître et arme énergétique de maître

CAPITAINE *EN ARMURE GRAVIS*

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	6	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Engoncé dans une inviolable armure Gravis, un Capitaine space marine peut traverser sans peur les tempêtes de feu des champs de bataille les plus féroces. Revêtir une armure Gravis revient à démontrer la plus grande détermination à écraser l'ennemi, aussi profond qu'il puisse se terrer.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelet Boltstorm [PISTOLET]	12"	3	2+	4	-1	1
Fusil bolter lourd de maître	30"	2	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique de maître	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
Lame relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	2+	5	-2	2
Épée tronçonneuse relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	2+	4	-1	2
Gantelet relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	2+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son fusil bolter lourd de maître et son arme énergétique de maître par :
  - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 épée tronçonneuse relique
  - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 lame relique
  - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 gantelet relique

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Aggressor, Escouade Eradicator, Escouade Lourde Intercessor**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour 0PC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Refus de Céder : À chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine en Armure Gravis**

Cette figurine est équipée de : fusil bolter lourd de maître ; arme énergétique de maître.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Gravis, Capitaine**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CAPITAINE *EN ARMURE PHOBOS*

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Tous les Space Marines sont formés à la reconnaissance, la furtivité et le sabotage pendant leur apprentissage dans la 10e Compagnie. En revêtant son armure Phobos, un Capitaine combinera ces compétences avec son incroyable talent martial et son expertise durement acquise, pour diriger des forces de guerriers Vanguards au cours de dangereuses missions secrètes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Carabine bolter Instigator [PRÉCISION]	24"	1	2+	4	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau de combat	Mêlée	6	2+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Eliminator, Escouade Incursor, Escouade Infiltrator, Escouade Reiver, Escouade Scout**

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur, Discrétion**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour 0PC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Maître du Subterfuge : Après que les joueurs ont déployé leurs armées et déterminé qui a le premier tour, si votre armée inclut une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, vous pouvez choisir jusqu'à trois unités **Phobos Adeptus Astartes** ou **Escouade Scout Adeptus Astartes** amies et redéployer toutes ces unités. Ce faisant, une ou plusieurs de ces unités peuvent être placées en Réserve Stratégique, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine en Armure Phobos**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter Instigator ; couteau de combat.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Phobos, Capitaine**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

"Un Capitaine dirige en première ligne. Par son exemple, ses hommes comprennent ce que l'Adeptus Astartes signifie, et par ses enseignements ils apprennent l'art de combattre au nom de l'Empereur.

Un Capitaine n'a rien d'ordinaire, car nombreux sont les chemins menant à la victoire et il doit tous les connaître. Son être est une extension de l'œuvre de l'Empereur. À chaque coup de son épée, dans chacune de ses paroles, il réaffirme les idéaux de notre honoré maître. Il vaincra les ténèbres et l'hérésie avec chaque pensée, mot et acte. Ainsi sa venue sera un signe de délivrance pour les fidèles et de désarroi pour tous les traîtres. Aucun homme vivant ne saurait résister à sa colère."

- Extrait des enseignements de Roboute Guilliman, retranscrit dans l'Apocryphe de Skaros

CAPITAINE *EN ARMURE TERMINATOR*

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	6	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les Capitaines space marines combattent en première ligne, et rares sont les armures leur permettant de le faire avec autant d'efficacité que le modèle Terminator. D'une résistance formidable, une telle armure protège le Capitaine contre tous les tirs ennemis sauf les plus dévastateurs, et lui permet de se déployer par téléportation au cœur du dispositif ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet relique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter Storm par 1 arme combinée.
- Cette figurine peut remplacer son arme relique par 1 gantelet relique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour 0PC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Vertu Inexorable : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité de cette figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine en Armure Terminator**

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; arme relique.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPITAINE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

CAPITAINE *À RÉACTEUR DORSAL*

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Beaucoup de Capitaines space marines favorisent la fureur et la vitesse, et établissent des stratégies ingénieuses pour exploiter ces atouts avec des effets dévastateurs. Guerriers exceptionnels et chefs charismatiques, leur place est en première ligne, et une fois dotés de réacteurs dorsaux, les Capitaines peuvent guider leurs guerriers en pointe de leurs assauts.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1
Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter lourd par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 lance-flammes léger
- Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme relique
- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter lourd et son épée tronçonneuse Astartes par 1 marteau Thunder et 1 bouclier relique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX, ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Ire de l'Ange : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour 0PC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 6.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Capitaine à Réacteur Dorsal**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, CAPITAINE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

LIEUTENANT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

En plus d'être d'excellents stratèges et tacticiens, les Lieutenants sont des guerriers compétents. Experts dans toutes les armes des frères de bataille qui sont généralement sous leurs ordres et aux côtés desquels ils luttent, ils portent des coups décisifs avec leur propre arsenal tout en tout en hurlant des ordres et en coordonnant les attaques de leurs frères.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1
Bolter de maître	24"	2	2+	4	-1	2
Pistolet néo-volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	2+	5	0	2
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1
Arme énergétique de maître	Mêlée	5	2+	5	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter de maître par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 arme énergétique de maître
  - 1 gantelet énergétique
- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter, son bolter de maître et son arme de corps à corps par 1 pistolet néo-volkite, 1 arme énergétique de maître et 1 bouclier Storm.
- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par 1 pistolet bolter lourd.
- Cette figurine peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
  - 1 arme énergétique de maître
  - 1 gantelet énergétique

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Héros de Compagnie, Escouade Hellblaster, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine** *ou* **Maître de Chapitre** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Précision Tactique : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Cible Prioritaire : L'unité de cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Lieutenant**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter de maître ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Lieutenant**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

LIEUTENANT *EN ARMURE REIVER*

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Quand un commandant space marine a besoin de plonger un ennemi dans la terreur, il déploie des détachements menés par les Lieutenants revêtus de l'équipement des Escouades Reiver. Sous la direction magistrale d'un Lieutenant, ces forces sont supérieures à la somme de leurs constituants, et poussent des contingents entiers à fuir.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter spécialisé de maître [PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	2+	4	0	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau de combat [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **Escouade Reiver**

Vous pouvez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine** *ou* **Maître de Chapitre** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Meneur, Éclaireurs 6"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Précision Tactique : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Terreur Mortelle : Tant que cette figurine mène une unité, augmentez de 3" la portée de l'aptitude Troupes de Terreur de l'unité.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Lieutenant en Armure Reiver**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter spécialisé de maître ; couteau de combat.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Fumée, Grenades, Imperium, Phobos, Lieutenant, Lieutenant en Armure Reiver**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

LIEUTENANT *EN ARMURE PHOBOS*

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Commandants compétents, les Lieutenants peuvent diriger des opérations de reconnaissance, sabotage et assassinat, loin au-delà des lignes impériales. Ce sont des guerriers fatals, et la dernière sensation d'innombrables ennemis a été le contact froid du couteau d'un Lieutenant space marine sur sa nuque.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Carabine bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	2+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Incursor, Escouade Infiltrator, Escouade Reiver**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine** *ou* **Maître de Chapitre** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Meneur, Éclaireurs 6"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Précision Tactique : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Dispersion Stratégique : À votre phase de Tir, après que l'unité de cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6".

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Lieutenant en Armure Phobos**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter de maître ; paire de lames de combat.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Phobos, Lieutenant**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

LIEUTENANT *AVEC ARME COMBINÉE*

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Certains Lieutenants en armure Phobos sont chargés d'opérer derrière les lignes ennemies, en agissant comme assassins et collecteurs d'informations. Le temps que la force space marine principale arrive, ils ont semé le désarroi chez l'ennemi et glané des données tactiques qui garantiront la réussite de l'offensive.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Paire de lames de combat [ANTI-INFANTERIE 4+, TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	2+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Insensible à la Douleur 5+, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Objectif Prioritaire Identifié : Au début du premier round de bataille, si votre armée inclut une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, vous pouvez choisir 1 pion d'objectif sur le champ de bataille. Jusqu'à la fin de la bataille, tant qu'une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude sont sur le champ de bataille, à chaque attaque d'une figurine **ADEPTUS ASTARTES** amie qui cible une unité ennemie qui est à portée de ce pion d'objectif, relancez tout jet de Blessure de 1.

Se Dérober et Survivre : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette figurine, si cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Lieutenant avec Arme combinée**

Cette figurine est équipée de : arme combinée ; paire de lames de combat.

DERNIER SURVIVANT

Cette figurine ne peut pas être choisie comme votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT, LIEUTENANT AVEC ARME COMBINÉE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

"Ignorer la peur ne signifie pas pour autant que l'on peut foncer tête baissée dans le creuset de la guerre. Il faut que les ennemis de l'Imperium vous craignent. Ne jamais les laisser croire qu'ils vous ont jaugé et ont assez de force, de volonté et de munitions pour mettre un terme à votre vie. Vous êtes des guerriers au service de l'Empereur ; que vos adversaires tremblent devant votre résistance. Que votre survie soit l'enclume sur laquelle la victoire est forgée."

- Lieutenant Vor'nal, 7e Compagnie des Salamanders, s'adressant aux néophytes du Chapitre

ARCHIVISTE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Les Archivistes sont les psykers de combat et conservateurs des Space Marines. À l'aide de l'énergie terrifiante qu'ils manipulent, ils peuvent d'une simple pensée briser le crâne d'un ennemi, dresser une barrière de force pour protéger leurs frères des tirs et projeter des décharges de puissance psychique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade Desolator, Escouade Devastator, Escouade Hellblaster, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Coiffe Psychique : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Forteresse Mentale (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Archiviste**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Psyker, Imperium, Tacticus, Archiviste**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

ARCHIVISTE *EN ARMURE PHOBOS*

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Beaucoup d'Archivistes apprennent l'art de l'occultation et de l'illusion au cours de leur longue et périlleuse formation. Revêtus d'une armure Phobos, ils se rendent au combat et utilisent leurs talents pour embrumer l'esprit de l'ennemi, dérober des plans de bataille dans son esprit, et retourner son ombre contre lui.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Eliminator, Escouade Incursor, Escouade Infiltrator, Escouade Reiver**

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Coiffe Psychique : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Suaire (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion et l'unité ne peut pas être ciblée par des attaques de tir sauf si la figurine attaquante est à 12".

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Archiviste en Armure Phobos**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Psyker, Imperium, Phobos, Archiviste**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

ARCHIVISTE *EN ARMURE TERMINATOR*

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les pouvoirs des Archivistes d'un Chapitre confèrent un atout psychique redoutable à ses fers de lance d'infanterie. Qu'il s'agisse d'abordages exténuants, de féroces combats urbains ou en première ligne contre des effectifs supérieurs, les Archivistes en armure Terminator consument l'ennemi à l'aide de leur redoutable énergie psychique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 1 arme combinée
  - 1 bolter Storm

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR**

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Coiffe Psychique : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Voile du Temps [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

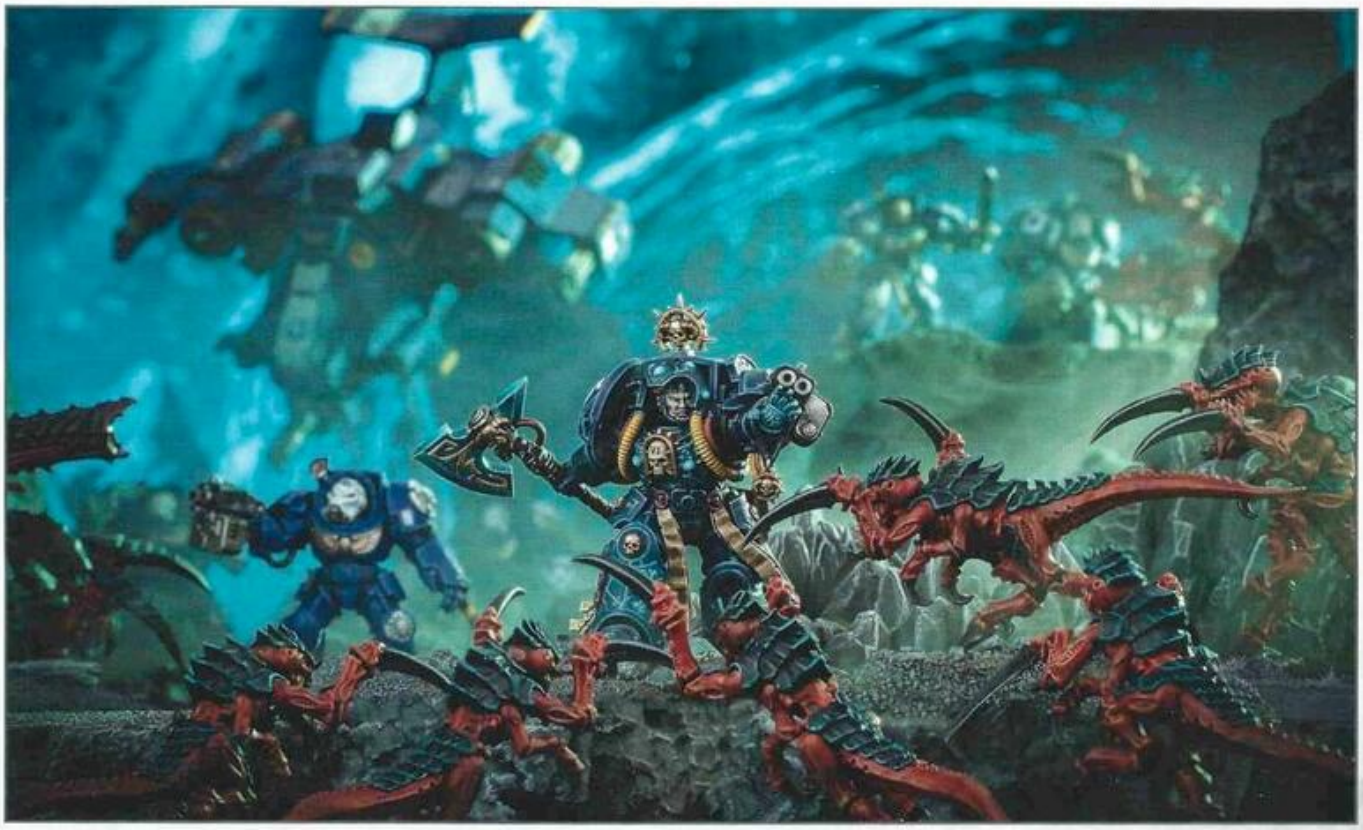
COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Archiviste en Armure Terminator**

Cette figurine est équipée de : Châtiment ; arme de force.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, ARCHIVISTE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**



CHAPELAIN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	5+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Le manteau soulevé par la chaleur de la bataille, les Chapelains avancent en faisant feu de leurs pistolets Absolvor, et leurs oraisons portent en dépit du bruit des combats. Sans répit, ils poussent leurs frères à la victoire, en raffermissant les cœurs et les âmes, quelle que soit la sauvagerie de l'ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade Hellblaster, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Litanie de la Haine : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Spiritual Meneur : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité **Adeptus Astartes** amie qui est Ébranlée et à 12" de cette figurine. L'unité n'est plus Ébranlée.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Chapelain**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; crozius arcanum.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Chapelain**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CHAPELAIN *EN ARMURE TERMINATOR*

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	5	5+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Tous les Space Marine sont poussés à la guerre par les litanies de leurs Chapelains, et cette forteresse spirituelle est cruciale, en particulier au beau milieu du sang et des horreurs des abordages et des têtes de pont. Ainsi, les Chapelains sont formés à revêtir la redoutable armure Terminator pour lutter aux côtés de leurs frères de bataille vétérans.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter Storm par 1 bouclier relique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Terminator, Escouade Terminator**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Litanie de la Haine : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Récitation de la Foi : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre blessures mortelles.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 6.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Chapelain en Armure Terminator**

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; crozius arcanum.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Imperium, Terminator, Chapelain**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CHAPELAIN *À MOTO*

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	3+	5	5+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Lorsqu'un Chapelain se rend au front sur une moto modèle Raider, il peut avancer au rythme de la plus rapide des percées blindées. Luttant au cœur de l'action, il exhortera ses frères à arracher la victoire tout en vociférant son catéchisme, et chargera l'ennemi tête baissée, en portant de terribles coups de crozius arcanum.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2
Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **Escouade Outrider**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Litanie de la Haine : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Catéchisme du Feu : Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent cette unité ennemie.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Chapelain à Moto**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; fusil bolter jumelé ; crozius arcanum.

MOTS-CLÉS : **Monté, Personnage, Grenades, Imperium, Chapelain**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CHAPELAIN *À RÉACTEUR DORSAL*

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	4	5+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Il est indispensable que les Chapelains puissent rugir les litanies sur tout le champ de bataille, afin d'attiser la colère de leurs frères de bataille et instiller la peur chez l'ennemi. Avec un réacteur dorsal, un Chapelain peut se ruer là où on a le plus besoin de lui, ou prendre la tête d'assauts furieux sur les positions ennemies.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
► Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2
Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à gravitons
  - 1 lance-flammes léger
  - 1 pistolet Inferno
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 gantelet énergétique

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX, ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX**

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Litanie de la Haine : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Exhortation à la Rage : Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 4-5, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit 3 blessures mortelles.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Chapelain à Réacteur Dorsal**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; crozius arcanum.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, CHAPELAIN**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

TECHMARINE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	4	6+	1

Les Techmarines bravent les tirs adverses pour apaiser l'esprit de la machine des véhicules endommagés, en retirant avec adresse les plaques de blindage noircies pour réparer les câblages et souder les panneaux en place à l'aide de leur servobras et leur mécadendrite.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter de la forge	24"	3	2+	5	-1	2
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache énergétique de l'Omnimessie	Mêlée	4	3+	6	-2	2
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	8	-2	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade Desolator, Escouade Devastator, Escouade Intercessor, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Techmarine : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **Véhicule Adeptus Astartes** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Bénédiction de l'Omnimessie : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine **Véhicule Adeptus Astartes** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de cette figurine **Véhicule**, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par tour.

Vengeance de l'Omnimessie : Si une figurine **Véhicule Adeptus Astartes** amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, la hache énergétique de l'Omnimessie de cette figurine a une caractéristique d'Attaques de 7.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Techmarine**

Cette figurine est équipée de : bolter de la forge ; pistolet à gravitons ; hache énergétique de l'Omnimessie ; servobras.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Techmarine**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

APOTHICAIRE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Outre la chirurgie de terrain, le devoir des Apothicaires est de récupérer le génogerme des défunts, et préserver ainsi le Chapitre pour les générations futures. À cette fin, l'Apothicaire est équipé pour apporter la paix à ceux qui ne peuvent pas être sauvés, et extraire efficacement leurs précieuses glandes progénoïdes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2
Pistolet Reductor [PISTOLET]	3"	1	3+	4	-4	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade Desolator, Escouade Devastator, Escouade Hellblaster, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine, Maître de Chapitre** *ou* **Lieutenant** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Narthecium : Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine détruite (figurines **Personnage** exclues) à l'unité.

Récupération de Génogerme : Quand l'unité de Gardes du Corps de cette figurine est détruite, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Apothicaire**

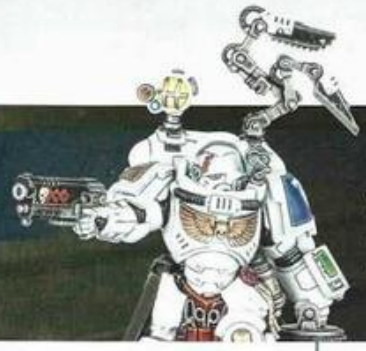
Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; pistolet Reductor ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Apothicaire**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

APOTHICAIRE BIOLOGIS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	5	6+	3



Engoncé dans une armure Gravis, l'Apothicaire Biologis peut avancer à travers les tirs ennemis les plus nourris, son vivispectrum prêt à recueillir des échantillons biologiques pour analyse ultérieure, qu'il s'agisse de chair xéno, de contenant d'armes virales ou de géno-technologie ésotérique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade Aggressor, Escouade Eradicator, Escouade Lourde Intercessor**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine** *ou* **Maître de Chapitre** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Précision Chirurgicale : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Vivispectrum : Si l'unité de cette figurine détruit une unité ennemie grâce à une attaque de mêlée, jusqu'à la fin de la bataille, cette figurine a une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 9.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Apothicaire Biologis**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Imperium, Gravis, Apothicaire, Biologis**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

DOYEN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Les Doyens ont la charge de brandir les précieux étendards du Chapitre. Ces reliques glorieuses ont été présentes lors des batailles les plus notables du Chapitre, le travail de leur étoffe commémorant d'innombrables campagnes et faits héroïques. Ce sont des symboles de dévouement désintéressé et de l'indéfectible loyauté des frères de bataille.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	5	2+	5	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son fusil bolter et son arme de corps à corps par 1 arme énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade Desolator, Escouade Devastator, Escouade Hellblaster, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine, Maître de Chapitre** *ou* **Lieutenant** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bannière Astartes : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Devoir Indéfectible : Tant que cette figurine est à portée d'un pion d'objectif et/ou à 6" du centre du champ de bataille, cette figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Doyen**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Doyen**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

DOYEN *EN ARMURE TERMINATOR*

M	E	SV	PV	CD	CD
5"	5	2+	5	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Brandir les bannières sacrées des Space Marines est une tâche cruciale. Elles sont des symboles de la puissance du Chapitre, et les Space Marines donneront volontiers leur vie pour les préserver. Cela fait des Doyens des cibles privilégiées. Leur armure Terminator les rend quasi insensibles aux tirs ennemis, afin que l'étendard flotte toujours fièrement au vent.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	5	2+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	5	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son gantelet énergétique par 1 des choix suivants :
  - 1 poing tronçonneur
  - 1 arme de corps à corps
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
- Cette figurine peut remplacer son bolter Storm et son gantelet énergétique par 1 des choix suivants :
  - 1 paire de griffes Lightning
  - 1 marteau Thunder et 1 Bouclier Storm de Terminator

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR**

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE** *ou* **LIEUTENANT** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bannière Astartes : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Levez Haut la Bannière ! : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm de Terminator : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 6.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Doyen en Armure Terminator**

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; gantelet énergétique.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, DOYEN**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

"Le guerrier qui agit par honneur n'échoue jamais. Son devoir est honneur. Même la mort, lorsqu'elle est honorable, est une récompense et ne saurait être un échec, car elle est la conséquence du devoir. Agissez avec honneur, et vous ne connaîtrez pas la peur."

- Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines

DOYEN BLADEGUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les Doyens Bladeguards ont l'honneur de brandir les précieux étendards de leur Chapitre au combat. Les plus révérées de ces bannières incorporent les restes de héros défunts du Chapitre, dont la présence incite les frères de bataille à surpasser les exploits de ces parangons du passé.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **Escouade de Vétérans Bladeguards**

Vous pouvez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus même si 1 figurine **Capitaine, Maître de Chapitre** *ou* **Lieutenant** *lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bannière Astartes : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Actes d'Héroïsme : Une fois par bataille, quand l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Doyen Bladeguard**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Doyen, Doyen Bladeguard**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

JUDICATEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	5+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE
Contre les attaques de mêlée seulement

Ayant fait vœu de silence, les Judicateurs ne prêchent pas, mais leurs actes sont une litanie de fureur. Tenant un tempormortis dans une main et une immense épée dans l'autre, ils doivent prouver leur valeur au combat pour rejoindre l'ordre des Chapelains, par des actes de dévotion et l'élimination de leurs ennemis.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame relique d'exécuteur [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	7	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **Escouade d'Assaut Intercessor, Escouade de Vétérans Bladeguards, Escouade Infernus, Escouade Intercessor, Escouade de Vétérans Sternguards, Escouade Tactique**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Tempormortis : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité a l'aptitude Combat en Premier.

Fureur Silencieuse : Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **Personnage** ennemie, jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa lame relique d'exécuteur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Judicateur**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; lame relique d'exécuteur.

MOTS-CLÉS : **Infanterie, Personnage, Imperium, Tacticus, Judicateur**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

HÉROS DE COMPAGNIE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	6+	1

Les frères de bataille les plus héroïques d'une Compagnie luttent aux côtés des officiers supérieurs du Chapitre. Ces vétérans et spécialistes servent de garde d'honneur et de soutien à un commandant. Les Champions défendent leur Compagnie par l'excellence martiale, les Doyens en gardent les bannières et les Vétérans de Compagnie déchaînent une grêle de tir de leurs armes reliques.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter	24"	2	3+	4	-1	1
Fusil bolter de maître [BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	2	2+	4	-1	2
Bolter lourd de maître [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 2]	36"	3	3+	5	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1
Arme énergétique de maître [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bannière Astartes : Tant que cette unité inclut un Doyen, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

Escouade d'État-major : Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, à chaque attaque qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Doyen**
- **1 Champion de Compagnie**
- **2 Vétérans de Compagnie**

Le Doyen est équipé de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.

Le Champion de Compagnie est équipé de : pistolet bolter ; arme énergétique de maître.

1 Vétéran de Compagnie est équipé de : pistolet bolter ; bolter lourd de maître ; arme de corps à corps.

1 Vétéran de Compagnie est équipé de : pistolet bolter ; fusil bolter de maître ; arme de corps à corps.

HÉROS DE COMPAGNIE

Vous devez attacher 1 figurine **CAPITAINE** *ou* **MAÎTRE DE CHAPITRE** *à cette unité. Si ce n'est pas possible, cette unité ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.*

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, HÉROS DE COMPAGNIE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Champion de Compagnie

Vétérans de Compagnie

ESCOUADE INTERCESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2

Les Escouades Intercessor peuvent libérer un feu nourri tout en avançant ou en tenant le terrain. Elles ont accès à une gamme d'armes à bolts adaptées à diverses fonctions tactiques, qu'il s'agisse d'attaquer l'ennemi à longue portée ou de nettoyer des complexes de bunkers.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Astartes – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades Astartes – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Intercessor peut remplacer son fusil bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 lance-flammes léger
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 arme énergétique
- Le Sergent Intercessor peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine équipée d'un fusil bolter peut être équipée de 1 lance-grenades Astartes.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Objectif Sécurisé : Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si cette unité est à portée de ce pion d'objectif, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Intercessor**
- **4-9 Intercessors**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INTERCESSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Sergent Intercessor avec lance-flammes léger et marteau Thunder

Intercessors avec fusils bolters

Sergent Intercessor avec arme énergétique

INTERCESSORS D'ASSAUT *À RÉACTEURS DORSAUX*

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1

Grâce à leurs puissants réacteurs dorsaux, ces guerriers survolent le champ de bataille et s'abattent sur l'ennemi, le fauchant avec des tirs de pistolet bolter à bout portant et des coups furieux d'épée tronçonneuse avant de se diriger vers leur cible suivante.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Assaut Intercessor à Réacteur Dorsal peut remplacer son pistolet bolter lourd par 1 pistolet à plasma.
- Le Sergent Intercessor d'Assaut à Réacteur Dorsal peut remplacer son épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
  - 1 arme énergétique
  - 1 gantelet énergétique
- Le Sergent Intercessor d'Assaut à Réacteur Dorsal peut remplacer son pistolet bolter lourd par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes léger
  - 1 pistolet à plasma

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Marteau de Fureur : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle, puis jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité qui est à Portée d'Engagement de cette unité ennemie : pour chaque résultat de 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Intercessor d'Assaut à Réacteur Dorsal**
- **4-9 Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux, pistolets bolters lourd et épées tronçonneuses Astartes

Sergent Intercessor d'Assaut à réacteur dorsal, lance-flammes léger et gantelet énergétique

ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2

Les Intercessors d'Assaut comptent parmi les unités d'appui rapproché les plus répandues d'un Chapitre. Tirant des salves explosives de leurs pistolets bolters lourds tout en s'approchant inexorablement de l'ennemi, les Intercessors d'Assaut chargent ensuite pour éliminer rapidement leurs adversaires grâce à leurs épées tronçonneuses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Intercessor d'Assaut peut remplacer son pistolet bolter lourd par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes léger
  - 1 pistolet à plasma
- Le Sergent Intercessor d'Assaut peut remplacer son épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Intercession Ciblée : Chaque fois qu'une figurine de cette unité cible une unité ennemie avec une attaque de mêlée, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'unité ennemie est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Intercessor d'Assaut**
- **4-9 Intercessors d'Assaut**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	6+	2

Revêtus d'une épaisse armure Gravis, les Intercessors Lourds sécurisent le terrain et sont inamovibles en défense. Toujours à l'affût de la moindre contre-attaque adverse, ils tiennent leurs positions en lâchant des salves de bolts lourds qui tiennent l'ennemi en respect, à part peut-être le plus fou.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter lourd [ASSAUT, LOURD]	30"	2	3+	5	-1	1
Bolter lourd [ASSAUT, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Intercessor Lourd peut remplacer son fusil bolter lourd par 1 bolter lourd.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Inflexible Face à l'ennemi : Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, chaque fois qu'une attaque avec une caractéristique de Dégâts de 1 est allouée à une figurine de cette unité, ajoutez 1 à tout jet de sauvegarde d'armure contre cette attaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Intercessor Lourd**
- **4-9 Intercessors Lourds**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter lourd ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE INCURSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Infanterie légère agressive, les Incursors sont spécialisés dans l'attaque des défenses adverses et la destruction d'éléments fondamentaux. Grâce à une redoutable panoplie d'auspex et de senseurs, ils peuvent voir leurs ennemis à travers les murs et prédire leurs mouvements, puis les éliminer d'une rafale de carabine ou d'un coup de couteau.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Carabine bolter Occulus [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Incursor peut être équipé de 1 mine disruptrice.

UNITÉ COMPOSITION

- **1 Sergent Incursor**
- **4-9 Incursors**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter Occulus ; paire de lames de combat.

APTITUDES

BASE : **Éclaireurs 6"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Panoplie Multi-spectre : Chaque fois que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Mine Disruptrice : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" du porteur et jeter 1 D6 : sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles, ou 2D3 blessures mortelles à la place si c'est une unité **VÉHICULE**.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE INCURSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE INFILTRATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Escouades Infiltrator sont des expertes en opérations secrètes, entraînées à l'autosuffisance et à la survie. Équipés d'omni-brouilleurs qui perturbent les communications ennemies, les Infiltrators sèment la dévastation chez l'ennemi avant de le faucher par des salves de bolts précises.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Carabine bolter d'élite [LOURD]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Infiltrator peut être équipé de 1 gantelet Helix.*
- 1 Infiltrator peut être équipé de 1 dispositif de communications Infiltrator.*

** On ne peut pas prendre ces options sur la même figurine.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Infiltrator**
- **4-9 Infiltrateurs**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter d'élite ; arme de corps à corps.

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Omni-brouilleurs : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille depuis les Réserves ne peuvent pas être placées à 12" de cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Gantelet Helix : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Dispositif de Communications Infiltrator : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE INFILTRATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE TACTIQUE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2

Les Escouades Tactiques ont formé l'épine dorsale des Chapitres space marines pendant dix mille ans. Ayant accès à une grande variété d'armes, elles peuvent balayer les groupes de fantassins adverses, nettoyer le champ de bataille des blindés ou faire des percées dans les rangs ennemis.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
► Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
► Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2, LOURD]	18"	2	4+	9	-4	D6
► Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
► Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2
► Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
► Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
► Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	4	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Marine Tactique peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes
  - 1 bolter lourd
  - 1 canon à gravitons
  - 1 fusil à gravitons
  - 1 canon laser
  - 1 fuseur
  - 1 lance-missiles
  - 1 multi-fuseur
  - 1 canon à plasma
  - 1 fusil à plasma
- 1 Marine Tactique peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes
  - 1 fusil à gravitons
  - 1 fuseur
  - 1 fusil à plasma
- Le Sergent Tactique peut remplacer son pistolet bolter et son bolter par 1 paire de griffes Lightning, ou deux armes différentes de la liste suivante :*
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 pistolet bolter
  - 1 bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à gravitons
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder

** Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).*

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Escouade de Combat : Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer la moindre unité, cette unité peut être scindée en deux unités, chacune contenant cinq figurines.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Tactique**
- **9 Marines Tactiques**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

Fuseur

Fusil à plasma

Lance-flammes

Fusil à gravitons

Arme combinée

Pistolet à plasma

Lance-missiles

Pistolet bolter

Arme énergétique

Épée tronçonneuse Astartes

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE TACTIQUE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE SCOUT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	4+	2	6+	1

Néophytes space marines, les Scouts apprennent à combattre au cours de missions audacieuses en étant détachés de la force principale. Menés par des sergents vétérans chevronnés, ils s'infiltrent dans les positions ennemies, dégagent les zones d'insertion potentielles, tendent des embuscades, sabotent les lignes de ravitaillement et remplissent toutes sortes d'autres objectifs pour affaiblir l'ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à pompe Astartes [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
► Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
► Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
Fusil de sniper de Scout [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Couteau de combat	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Scout peut remplacer son bolter par 1 épée tronçonneuse Astartes.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 fusil à pompe Astartes
  - 1 couteau de combat
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, 1 Scout peut replacer son bolter par 1 fusil de sniper de Scout.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, 1 Scout peut replacer son bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter lourd
  - 1 lance-missiles

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Éclaireurs 6"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Tactiques de Guérilla : À la fin du tour adverse, si cette unité est à plus de 6" des figurines ennemies, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Scout**
- **4-9 Scouts**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, ESCOUADE SCOUT**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Scouts avec bolters

Scouts avec bolters

Scout avec fusil à pompe Astartes

Scout avec lance-missiles

Scout avec fusil à pompe Astartes

Sergent Scout avec pistolet bolter et épée tronçonneuse Astartes

ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	3	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les vétérans Bladeguards sont des guerriers qui avancent inexorablement en brandissant leurs lames, tels les nobles chevaliers des légendes. Détachés de la 1re Compagnie de leur Chapitre, chacun de ces Space Marines aguerris a combattu sur d'innombrables mondes pour défendre l'Imperium.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Pistolet néo-volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	5	0	2
► Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique de maître	Mêlée	4	3+	5	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Vétéran Bladeguard peut remplacer son pistolet bolter lourd par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet néo-volkite
  - 1 pistolet à plasma

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bladeguards : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase :

- **Épées du Chapitre :** À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.
- **Boucliers du Chapitre :** À chaque jet de sauvegarde invulnérable pour une figurine de cette unité, relancez tout jet de sauvegarde de 1.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Vétéran Bladeguard**
- **2-5 Vétérans Bladeguards**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; arme énergétique de maître.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Vétérans Bladeguard avec pistolets bolters lourds et armes énergétique de maître

Sergent Vétéran Bladeguard avec pistolet néo-volkite et arme énergétique de maître

ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS

À RÉACTEURS DORSAUX

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1

Sur le champ de bataille, les Escouades de Vétérans Vanguards à réacteurs dorsaux sont des troupes de riposte rapide sans pareilles, doublées de briseurs de lignes. Ils arriveront au moment et à l'endroit idéal dans des traînées de flammes pour lancer un assaut décisif ou briser une incursion ennemie.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de Vétéran Vanguard	Mêlée	4	3+	5	-1	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 bouclier Storm
  - 1 pistolet à gravitons
  - 1 lance-flammes léger
  - 1 pistolet Inferno
  - 1 pistolet à plasma

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Assaut de Vanguards : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Vétéran Vanguard à Réacteur Dorsal**
- **4-9 Vétérans Vanguard à Réacteurs Dorsaux**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme de Vétéran Vanguard.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS, ESCOUADE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Vétérans Sternguards possèdent un calme imperturbable, et sont réputés parmi leurs frères pour leur visée exemplaire lors des batailles les plus âpres. Maîtrisant toutes les armes de tir du Chapitre, ils sont toujours à l'endroit où leurs salves infaillibles causeront le plus de dégâts à l'ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Pyrocanon [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+1	N/A	6	-1	1
Pistolet bolter de Sternguard [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter de Sternguard [ASSAUT, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TIR RAPIDE 1]	24"	2	3+	4	-1	1
Bolter lourd de Sternguard [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	6	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	5	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	4	3+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Vétéran Sternguard peut remplacer son fusil bolter de Sternguard par 1 des choix suivants :
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 arme combinée
  - 1 arme énergétique
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 épée tronçonneuse Astartes et 1 fusil bolter de Sternguard*
  - 1 arme énergétique et 1 fusil bolter de Sternguard*
  - 1 gantelet énergétique et 1 fusil bolter de Sternguard*
- Chaque Vétéran Sternguard (n'importe quel nombre) peut remplacer son fusil bolter de Sternguard par 1 arme combinée.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Vétéran Sternguard peut remplacer son fusil bolter de Sternguard par 1 des choix suivants :
  - 1 pyrocanon
  - 1 bolter lourd de Sternguard

** Cette figurine peut remplacer son fusil bolter de Sternguard ne peut pas être remplacé.*

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Concentration de Sternguards : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible votre cible de Serment de l'Instant, relancez tout jet de Blessure de 1.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Vétéran Sternguard**
- **4-9 Vétérans Sternguards**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter de Sternguard ; fusil bolter de Sternguard ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Vétéran Sternguard avec fusil bolter de Sternguard

Sergent Vétéran Sternguard avec arme combinée

Vétéran Sternguard avec bolter lourd de Sternguard

Vétéran Sternguard avec fusil bolter de Sternguard

ESCOUADE INFERNUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Escouades Infernus éliminent les rangs ennemis grâce au déluge de feu déversés par leurs pyro-éclateurs. Ce sont des spécialistes des assauts rapprochés, qui projettent des gerbes de prométhium enflammé dans les tranchées, les bunkers, les ruines denses et la végétation occultante, afin que nul n'échappe à leur courroux.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pyro-éclateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Terreur Incendiaire : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, vous pouvez choisir 1 unité **INFANTERIE** ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec un pyro-éclateur. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Infernus**
- **4-9 Marines Infernus**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; pyro-éclateur ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INFERNUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE AGGRESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	6+	1

Capables d'opérer en fer de lance dévastateur ou de briser les attaques ennemies les plus déterminées, les Aggressors sont des bastions de céramite ambulants. Ils excellent dans les combats à courte portée et déversent des torrents de bolts ou de flammes avant de broyer l'ennemi dans leurs gantelets énergétisés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelets Boltstorm automatiques [JUMELÉ]	18"	3	3+	4	0	1
Gantelets Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6+1	N/A	4	0	1
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Paire de gantelets énergétiques [JUMELÉ]	Mêlée	3	3+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacun leurs gantelets Flamestorm remplacés par 1 gantelets Boltstorm automatiques et 1 lance-grenades Fragstorm.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Puissance de Feu Rapprochée : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible la cible éligible la plus proche, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Aggressor**
- **2-5 Aggressors**

Chaque figurine est équipée de : gantelets Flamestorm ; paire de gantelets énergétiques.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE AGGRESSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE REIVER

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Troupes de terreur d'insertion rapide, les Escouades Reiver se déploient fréquemment en usant de leurs grav-chutes et ailerons directionnels pour atterrir avec une grande précision. Opérant avec une discrétion quasi parfaite pour atteindre les positions optimales depuis lesquelles frapper, les Reivers déchaînent alors leur fureur, et se précipitent en poussant des hurlements amplifiés tout en tirant en rafale.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Carabine bolter [PRÉCISION]	24"	2	3+	4	0	1
Pistolet bolter spécialisé [PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Couteau de combat [PRÉCISION]	Mêlée	4	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacun leur couteau de combat remplacé par 1 carabine bolter et 1 arme de corps à corps.
- Si le Sergent Reiver est équipé de 1 carabine bolter, il peut être équipé de 1 couteau de combat.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune être équipées de 1 grav-chute Reiver.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune être équipées de 1 lance-grappin.

APTITUDES

BASE : **Éclaireurs 6"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Assaut Effroyable : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.

Troupes de Terreur (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, chaque fois que l'unité ennemie fait un test d'Ébranlement ou de Commandement, soustrayez 1 à ce test.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grappin : Chaque fois que l'unité du porteur fait un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge, ignorez les distances verticales pour déterminer la distance totale que peut parcourir le porteur lors de ce mouvement.

Grav-chute Reiver : Le porteur a l'aptitude Frappe en Profondeur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Reiver**
- **4-9 Reivers**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter spécialisé ; couteau de combat.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE REIVER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Reivers avec pistolets bolters spécialisés, couteaux de combat et lance-grappin

Reiver avec pistolet bolter spécialisé, couteau de combat et grav-chute Reiver

Sergent Reiver avec carabine bolter et couteau de combat

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les Escouades d'Assaut Terminator sont équipées d'armes de corps à corps dévastatrices, idéales pour les actions d'avant-garde et les abordages. Les Terminators se précipitent pour engager le combat contre les guerriers ennemis les plus redoutables, les lacérant avec des griffes Lightning ou leur brisant le crâne à coups de marteau Thunder.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Marteau Thunder (BLESSURES DÉVASTATRICES)	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning (JUMELÉ)	Mêlée	5	3+	5	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son marteau Thunder et son bouclier Storm par 1 paire de griffes Lightning.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Balise de Téléportation : Au début de la bataille, vous pouvez placer 1 pion de Balise de Téléportation pour cette unité n'importe où sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse. En ce cas, une fois par bataille, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour 0PC, mais en résolvant ce Stratagème, vous devez placer cette unité à 3" à l'horizontale de ce pion et à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Ce pion est alors retiré.

Assaut Terminatus : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité doit faire un test d'Ébranlement.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 4.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent d'Assaut Terminator**
- **4-9 Assaut Terminators**

Chaque figurine est équipée de : marteau Thunder ; bouclier Storm.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

L'armure Terminator est une merveille de technologie qui permet à son porteur de survivre à tout, qu'il s'agisse des contraintes de la téléportation ou du pilonnage de l'artillerie. Ainsi équipées, les Escouades Terminator peuvent apparaître au beau milieu de l'ennemi ou avancer inexorablement sur le champ de bataille tout en tirant avec leurs armes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Krak	36"	2	3+	9	-2	D6
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Terminator peut remplacer son bolter Storm par 1 des choix suivants :
  - 1 canon d'assaut
  - 1 lance-flammes lourd
  - 1 lance-missiles Cyclone et 1 bolter Storm*
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son gantelet énergétique par 1 poing tronçonneur.
- Le Sergent Terminator peut remplacer son gantelet énergétique par 1 arme énergétique.

** Le bolter Storm de cette figurine ne peut pas être remplacé.*

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Balise de Téléportation : Au début de la bataille, vous pouvez placer 1 pion de Balise de Téléportation pour cette unité n'importe où sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse. En ce cas, une fois par bataille, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour 0PC, mais en résolvant ce Stratagème, vous devez placer cette unité à 3" de ce pion et à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Ce pion est alors retiré.

Colère de l'Élite : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible votre cible de Serment de l'Instant, ajoutez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Terminator**
- **4-9 Terminators**

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; gantelet énergétique.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	7	2+	4	6+	2

Rares sont les technologies plus adaptées à la guerre de siège que l'exo-harnais Centurion. Avançant sous le feu nourri de l'ennemi, les Escouades d'Assaut Centurion utilisent leurs foreuses de siège rugissantes pour éventrer les bunkers et les blindés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolters Centurion [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	24"	3	3+	4	0	1
Lance-flammes jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Foreuses de siège [JUMELÉ]	Mêlée	3	3+	10	-2	3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son lance-flammes jumelé par 1 fuseur jumelé.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses bolters Centurion par 1 lanceur d'assaut Centurion.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Protocoles Annihilator : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] quand elles ciblent des unités **MONSTRE**, **VÉHICULE** ou **FORTIFICATION**.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lanceur d'Assaut Centurion : Le porteur a le mot-clé **GRENADES**.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent d'Assaut Centurion**
- **2-5 Centurions d'Assaut**

Chaque figurine est équipée de : lance-flammes jumelé ; foreuses de siège ; bolters Centurion.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION, ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE CENTURION DEVASTATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	7	2+	4	6+	2

Les Escouades Centurion Devastator dominent le champ de bataille, où la présence d'une seule unité est généralement décisive. Elles opèrent souvent en conjonction avec des escorteurs Stormraven, qui transportent alors les Space Marines dans leur imposant harnais jusqu'à leur position suivante, où ils jouent le rôle de base de tir blindée.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolters Centurion [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	24"	3	3+	4	0	1
Lance-missiles Centurion [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	9	-2	D3
Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	24"	3	3+	6	-1	3
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Centurion	Mêlée	3	4+	5	-1	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses bolters Centurion par 1 lance-missiles Centurion.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son canon à gravitons par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter lourd jumelé
  - 1 canon laser jumelé

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Protocoles Decimator : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Centurion Devastator**
- **2-5 Centurions Devastator**

Chaque figurine est équipée de : canon à gravitons ; bolters Centurion ; poings de Centurion.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION, ESCOUADE CENTURION DEVASTATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	8	3+	12	6+	4

Pourvu de réacteurs et de servomoteurs silencieux, l'Exo-harnais Tactique Invictor est un marcheur de combat idéalement conçu pour soutenir les opérations des Vanguards et agir indépendamment de la force de frappe space marine principale. Au combat, il est piloté par un spécialiste qui se voue à protéger ses frères de bataille.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon Incendium [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1
Autocanon Ironhail jumelé [JUMELÉ]	48"	3	3+	9	-1	3
Mitrailleuse Ironhail jumelée [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet Invictor	Mêlée	5	3+	14	-2	3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon Incendium par 1 autocanon Ironhail jumelé.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Éclaireurs 8"**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Soutien d'Avant-garde : Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une unité **INFANTERIE PHOBOS ADEPTUS ASTARTES** amie à 6" de cette figurine est choisie comme cible d'une attaque, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Exo-harnais Tactique Invictor**

Cette figurine est équipée de : lance-grenades Fragstorm ; bolter lourd ; canon Incendium ; mitrailleuse Ironhail jumelée ; gantelet Invictor.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, PHOBOS, EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

DREADNOUGHT BRUTALIS

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	12	6+	4

Le Dreadnought Brutalis est un briseur de ligne doublé d'une arme de terreur. Il lâche une grêle de tirs antipersonnel tandis qu'il se rue sur l'ennemi. Toutefois, ses meilleurs atouts sont ses poings ou ses serres gainés de céramite, qui peuvent broyer un guerrier en armure comme un fruit trop mûr, ou déchirer les murs d'un bunker comme du papier.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusils bolters Brutalis [JUMELÉ]	24"	4	3+	4	-1	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée [ANTI-VOL 4+, TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1
Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Brutalis [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	12	-2	3
► Paire de Serres de Brutalis – frappe [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	12	-2	3
► Paire de Serres de Brutalis – balayage [JUMELÉ]	Mêlée	10	3+	7	-2	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter lourd jumelé par 1 multi-fuseur jumelé.
- Cette figurine peut remplacer ses poings de Brutalis et fusils bolters Brutalis par 1 paire de Serres de Brutalis.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Charge de Brutalis : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 : sur 2-3, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 4-5, elle subit 3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D3+3 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Dreadnought Brutalis**

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée ; bolter lourd jumelé ; fusils bolters Brutalis ; poings de Brutalis.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT BRUTALIS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

DREADNOUGHT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3

Les Dreadnoughts sont des marcheurs de combat bipèdes pilotés par des héros du Chapitre tombés au combat des siècles plus tôt, maintenus en vie grâce à une technologie ésotérique dans l'antique sarcophage placé au cœur de chaque Dreadnought. Équipés d'armes lourdes dévastatrices, ils peuvent annihiler l'ennemi à distance ou le broyer en mêlée.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
► Canon à plasma lourd – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	7	-2	2
► Canon à plasma lourd – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
► Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
► Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
Arme de mêlée de Dreadnought	Mêlée	5	3+	12	-2	3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon d'assaut par 1 des choix suivants :
  - 1 canon à plasma lourd
  - 1 multi-fuseur
  - 1 canon laser jumelé
- Cette figurine peut remplacer son arme de mêlée de Dreadnought et son bolter Storm par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-missiles et 1 arme de corps à corps
  - 1 lance-flammes lourd et 1 arme de mêlée de Dreadnought

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Sagesse des Anciens (Aura) : Tant qu'une unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Dreadnought**

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut ; bolter Storm ; arme de mêlée de Dreadnought.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

DREADNOUGHT REDEMPTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	12	6+	4

Les Dreadnoughts Redemptor sont parmi les plus imposants jamais alignés par l'Adeptus Astartes. Armés jusqu'aux dents, ils peuvent être équipés pour réduire à néant n'importe quelle cible sous des salves de munitions solides ou de cuisantes décharges de plasma.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
► Macro-incinérateur à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
► Macro-incinérateur à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
Lance-grenades Fragstorm jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	18"	D6	3+	4	0	1
Bolter Storm jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing de Redemptor	Mêlée	5	3+	12	-2	3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.
- Cette figurine peut remplacer son lance-flammes lourd par 1 canon gatling Onslaught.
- Cette figurine peut remplacer son canon gatling Onslaught lourd par 1 macro-incinérateur à plasma.
- Cette figurine peut remplacer son lance-grenades Fragstorm jumelé par 1 bolter Storm jumelé.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Devoir Éternel : À chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Dreadnought Redemptor**

Cette figurine est équipée de : lance-grenades Fragstorm jumelé ; lance-flammes lourd ; canon gatling Onslaught lourd ; poing de Redemptor.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT REDEMPTOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

DREADNOUGHT BALLISTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	12	6+	4

Les Dreadnoughts Ballistus sont des emplacements d'armes ambulants. Au cœur du sarcophage blindé du marcheur se trouve la dépouille mortelle d'un héros du Chapitre tombé au combat. Grâce à une toile de liens neuraux, il pilote la machine, en visant les blindés adverses ou l'infanterie d'élite avec des armes lourdes dévastatrices.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles Ballistus – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	5	0	1
Lance-missiles Ballistus – Krak	48"	2	3+	10	-2	D6
Canon laser Ballistus	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Bolter Storm jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds blindés	Mêlée	5	3+	7	0	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Frappe Ballistus : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui n'est pas En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Dreadnought Ballistus**

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Ballistus ; canon laser Ballistus ; bolter Storm jumelé ; pieds blindés.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT BALLISTUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE SUPPRESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1

Engoncés dans des armures qui supportent le recul de leurs armes et la terrible pression des largages antigrav, les Suppressors s'emparent rapidement de positions clés sur le champ de bataille. De là, ils libèrent un déluge de projectiles perforants qui déciment l'infanterie ennemie et forcent les survivants à plonger à couvert.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon Accelerator [LOURD]	48"	3	4+	8	-1	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Tir de Suppression : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec un autocanon Accelerator. Jusqu'au début de votre prochain tour, tant que cette unité est sur le champ de bataille, l'unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Suppressor**
- **2 Suppressors**

Chaque figurine est équipée de : autocanon Accelerator ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, ESCOUADE SUPPRESSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE OUTRIDER

M	E	SV	PV	CD	CO	
12"	5	3+	4	6+	2	OUTRIDER
12"	5	3+	8	6+	2	QUAD INVADER

Les Escouades Outrider évoluent à l'avant des lignes des Space Marines, protégeant les flancs des formations plus importantes ou traquant les éclaireurs ennemis. Quand la bataille commence, elles lancent des attaques éclair sur les positions défensives, et abattent ceux qui tenteraient de se soustraire au courroux de leur Chapitre.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Un Quad Invader peut remplacer son canon gatling Onslaught par 1 multi-fuseur.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Turbo-boost : Chaque fois que cette unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Outrider**
- **2-5 Outriders**
- **0-1 Quad Invader**

Le Sergent Outrider et Chaque Outrider sont équipés de : pistolet bolter lourd ; fusil bolter jumelé ; épée tronçonneuse Astartes.

Un Quad Invader est équipé de : pistolet bolter ; fusil bolter jumelé ; canon gatling Onslaught ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE OUTRIDER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

QUAD INVADER

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	3+	8	6+	2

Le quad Invader est un véhicule tout-terrain très polyvalent taillé pour la reconnaissance agressive. Équipé d'un multi-fuseur ou d'un canon gatling Onslaught, il peut rapidement fournir un tir de soutien aux points vulnérables de la ligne, ou promptement engager le combat avec les éclaireurs adverses pour les détruire.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon gatling Onslaught par 1 multi-fuseur.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Escorte d'Éclaireurs : Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une autre unité **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** amie à 6" de cette figurine est choisie comme cible d'une attaque, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Quad Invader**

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter jumelé ; canon gatling Onslaught ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, QUAD INVADER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE INCEPTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	3	6+	1

Équipées de réacteurs dorsaux lourds, les Escouades Inceptor sont des troupes idéales pour les fers de lance, car elles portent un coup terrible à l'ennemi. Descendant à la surface d'un monde depuis les plus hautes couches de son atmosphère, elles frappent avec une force dévastatrice, déchaînant un ouragan de tirs qui changent des escouades d'infanterie entières en brume écarlate.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolters d'assaut [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2, JUMELÉ]	18"	3	3+	5	-1	2
► Exterminateurs à plasma – standard [ASSAUT, PISTOLET, JUMELÉ]	18"	2	3+	7	-2	2
► Exterminateurs à plasma – surcharge [ASSAUT, PISTOLET, À RISQUE, JUMELÉ]	18"	2	3+	8	-3	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune remplacer leur bolters d'assaut par des exterminateurs à plasma.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Chute Météorique : Quand cette unité est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, elle peut faire une chute météorique. En ce cas, cette unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des unités ennemies, mais jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Inceptor**
- **2-5 Inceptors**

Chaque figurine est équipée de : bolters d'assaut ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE INCEPTOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

STORM SPEEDER HAILSTRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	11	6+	3

Le Hailstrike est si lourdement armé qu'il peut annihiler des groupes entiers de fantassins par son feu nourri. Fonçant au-dessus du champ de bataille, son équipement spécialisé disperse les formations qui chargent, et lacère les barricades ou autres défenses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
Mitrailleuse Ironhail jumelée [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Hailstrike : Chaque fois que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie (**MONSTRES** et **VÉHICULES** exclus) touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie qui cible cette unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. La même unité ennemie ne peut être affectée par cette aptitude qu'une seule fois par phase.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Storm Speeder Hailstrike**

Cette figurine est équipée de : 2 lance-grenades Fragstorm ; canon gatling Onslaught ; mitrailleuse Ironhail jumelée ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, IMPERIUM, STORM SPEEDER HAILSTRIKE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	11	6+	3

Les Thunderstrike déjouent l'ennemi à chaque virage, en ciblant les points de vulnérabilité des blindages, les réservoirs et les racks de missiles pour changer les blindés en brasier. Un seul Thunderstrike est capable de détruire les tentatives de percée blindée, et lorsqu'un tel appareil rôde sur le champ de bataille, rares sont les ennemis à l'abri.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missiles Stormfury	48"	1	2+	12	-3	D6+1
Serre laser Thunderstrike	36"	2	2+	9	-3	D6+1
Nacelle lance-roquettes Icarus jumelée [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	24"	D3	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Thunderstrike : Chaque fois que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Storm Speeder Thunderstrike**

Cette figurine est équipée de : missiles Stormfury ; serre laser Thunderstrike ; nacelle lance-roquettes Icarus jumelée ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, IMPERIUM, STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	11	6+	3

Le Hammerstrike excelle à déloger les ennemis des tranchées et des réseaux de bunkers. Rasant le champ de bataille, il emploie des décharges d'arme à fusion et des salves de roquettes pour éventrer les lignes de défense adverses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles Hammerstrike	36"	2	3+	9	-3	D6
Lance-grenades Krakstorm	18"	1	3+	9	-1	D3
Fusion destroyer [FUSION 2]	18"	3	3+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Hammerstrike : Chaque fois que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ennemie ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Storm Speeder Hammerstrike**

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Hammerstrike ; 2 lance-grenades Krakstorm ; destructeur à fusion ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, IMPERIUM, STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE HELLBLASTER

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Peu d'ennemis peuvent survivre à la fureur incandescente d'une Escouade Hellblaster. Qu'il s'agisse d'un Tyran des Ruches tyranide, d'un Bigboss ork ou d'un char d'assaut de l'Hereticus Astartes, tous sont réduits en cendres et en scories par les tirs de plasma précis du féroce arsenal des Hellblasters.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Incinérateur à plasma – standard [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	7	-2	1
Incinérateur à plasma – surcharge [ASSAUT, À RISQUE, LOURD]	24"	2	3+	8	-3	2
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Hellblaster peut remplacer son pistolet bolter par 1 pistolet à plasma.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Pour le Chapitre ! : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite, jetez 1 D6 : sur 3+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut tirer après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu. En résolvant ces attaques, les tests de Risque pour ces attaques sont automatiquement réussis.

Note des Concepteurs : *Cette aptitude est déclenchée même quand une figurine de cette unité est détruite à cause d'un test de Risque raté, ce qui signifie qu'une telle figurine sera capable de tirer deux fois à la même phase.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Hellblaster**
- **4-9 Hellblasters**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; incinérateur à plasma ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE HELLBLASTER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE ELIMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Escouades Eliminator rassemblent des assassins hors pair, de redoutables tireurs d'élite qui rôdent dans les ombres du champ de bataille à l'insu de l'ennemi. Les Eliminators peuvent attendre pendant des heures pour placer le tir parfait, leurs lunettes sophistiquées leur offrant les données requises pour ne jamais rater leur cible.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	5	-2	3
Carabine bolter Instigator [PRÉCISION]	24"	1	3+	4	-2	2
Arquebuse laser [LOURD]	36"	1	3+	9	-3	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Eliminator peut remplacer son fusil bolter de sniper par 1 des choix suivants :
  - 1 carabine bolter Instigator
  - 1 arquebuse laser
- Tous les Eliminators de cette unité peuvent chacun remplacer leur fusil bolter de sniper par 1 arquebuse laser.

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Discrétion**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Repositionnement sous un Tir de Couverture : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle inclut un Sergent Eliminator équipé d'une carabine bolter Instigator, cette unité peut faire un mouvement Normal. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

Cible Marquée : Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Eliminator**
- **2 Eliminators**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter de sniper ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE ELIMINATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE ERADICATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	6+	1

Les blindages et les fortifications n'ont aucune chance face au courroux incandescent d'une Escouade Eradicator. Ces Space Marines portent une variante de l'armure lourde Mk X Gravis, qui leur permet de survivre aux tirs ennemis le temps qu'ils se placent à courte portée pour déchaîner la puissance de leur propre armement.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	1	3+	9	-4	D6
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines dans cette unité, 1 Eradicator peut remplacer son fusil fuseur par 1 multi-fuseur.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Oblitération Totale : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité cible une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Touche, vous pouvez relancer le jet de Blessure et vous pouvez relancer le jet de Dégâts.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Eradicator**
- **2-5 Eradicators**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil fuseur ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE ERADICATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE DESOLATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Marines Desolator sont spécialisés dans la dévastation sans discrimination dans les rangs ennemis. Qu'ils tirent des munitions à tir direct sur les fantassins ou les blindés, ou qu'ils fassent pleuvoir la mort sur l'adversaire avec leurs lanceurs Castellan, ces guerriers prélèvent un lourd tribut chez l'ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Lanceur Castellan [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	36"	D3	3+	4	0	1
Lance-roquettes Superfrag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6+1	4+	5	0	1
Lance-roquettes Superkrak [LOURD]	48"	1	4+	10	-2	D6+1
Lanceur Vengor [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	2+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune remplacer leur lance-roquettes Superfrag par 1 lance-roquettes Superkrak.
- Le Sergent Desolator peut remplacer son lance-roquettes Superfrag ou son lance-roquettes Superkrak par 1 lanceur Vengor.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Optiques de Visée : Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT] et peuvent ignorer le malus à leurs jets de Touche quand elles font des attaques avec des armes à Tir Indirect contre des cibles qui ne leur sont pas visibles.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Desolator**
- **4-9 Marines Desolator**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; lanceur Castellan ; lance-roquettes Superfrag ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE DESOLATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE DEVASTATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

Les Escouades Devastator pilonnent l'ennemi à longue portée sous les tirs d'armes lourdes, annihilant ceux qui sont pris sous leur feu nourri. Une fois qu'elles ont sécurisé la position de tir idéale, elles la tiennent en fournissant un tir de couverture à leurs frères de bataille tandis qu'ils progressent sur le champ de bataille.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
► Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
► Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
► Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
► Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2
► Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 4 Marines Devastator peuvent chacun remplacer leur bolter par 1 des choix suivants :
  - 1 canon à gravitons
  - 1 bolter lourd
  - 1 canon laser
  - 1 lance-missiles
  - 1 multi-fuseur
  - 1 canon à plasma
- Le Sergent Devastator peut remplacer son pistolet bolter et son bolter par deux armes différentes de la liste suivante :*
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 pistolet bolter
  - 1 bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à gravitons
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder

** Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet)*

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Signum : Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Chérubin de l'Armorium : Une fois par bataille, après avoir fait un jet de Touche pour une figurine de cette unité, vous pouvez change ce jet en 6 non modifié.

Note des Concepteurs : *Placez un pion de Chérubin de l'Armorium à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Sergent Devastator**
- **4-9 Marines Devastator**

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

Canon à plasma

Multi-fuseur

Canon laser

Bolter lourd

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE DEVASTATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

SERVO-TOURELLES FIRESTRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
3"	6	2+	6	6+	2

Plateforme à vocation avant tout défensive, la Servo-tourelle Firestrike lâche des salves de tirs pour sécuriser les flancs d'une base d'opération ou d'une force space marine. Montée sur ses plaques gravitiques, elle glisse sur le champ de bataille vers un emplacement de tir idéal depuis lequel elle pourra faucher les assaillants.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon Firestrike jumelé [JUMELÉ]	48"	3	2+	9	-1	3
Serre laser Firestrike jumelée [JUMELÉ]	36"	2	2+	10	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa serre laser Firestrike jumelée par 1 autocanon Firestrike jumelé.

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

Protocoles de Sentinelle : Chaque fois que vous choisissez cette unité pour le Stratagème Tir en État d'Alerte, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 4+ en résolvant ce Stratagème.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1-2 Servo-tourelles Firestrike**

Chaque figurine est équipée de : serre laser Firestrike jumelée ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : **ARTILLERIE, VÉHICULE, IMPERIUM, SERVO-TOURELLES FIRESTRIKE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

WHIRLWIND

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	3

Une grêle de missiles sature le sol là où frappe un Whirlwind, en créant un tapis d'explosions qui projette des éclats et des flammes dans toutes les directions. Le Whirlwind tire depuis une position cachée en soutien des assauts space marines, et en utilisant sa vitesse pour progresser au rythme de l'attaque.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanceur Whirlwind Vengeance [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	72"	D6+3	3+	8	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bombardement Pilonnant : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec un lanceur Whirlwind Vengeance ont causé une touche contre une unité **INFANTERIE** ennemie, cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Whirlwind**

Cette figurine est équipée de : lanceur Whirlwind Vengeance ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, WHIRLWIND**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

GLADIATOR VALIANT

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

Le Valiant lâche des salves cuisantes tandis qu'il escorte les transports ou soutient l'infanterie lors de combats féroces, en traversant les torrents, les marais et des lacs de lave avec agilité. Sa serre laser jumelée crache la mort sur l'ennemi, ayant vite raison des blindés adverses et éventrant les positions fortifiées.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Serre laser jumelée [JUMELÉ]	36"	2	3+	10	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Acquisition de Cible Prioritaire : À chaque attaque de cette figurine avec sa serre laser jumelée qui cible l'unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** éligible la plus proche, ajoutez **1** au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Gladiator Valiant**

Cette figurine est équipée de : 2 multi-fuseurs ; serre laser jumelée ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR VALIANT**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Gladiator Valiant avec serre laser jumelée et multi-fuseurs

GLADIATOR LANCER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

Avec une précision remarquable, le Gladiator Lancer élimine les blindés ennemis les plus lourds, son destructeur laser faisant des trous fumants dans leur coque. La portée de cette arme est telle qu'elle traite les menaces avant même que les Space Marines les rencontrent ; ils dépassent alors les épaves en feu pour prendre les objectifs.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Destructeur laser Lancer [LOURD]	72"	2	3+	14	-4	D6+3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut replacer ses 2 bolters Storm par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Optiques Aquilon : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, vous pouvez relancer 1 jet de Blessure et vous pouvez relancer 1 jet de Dégâts en résolvant ces attaques.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Gladiator Lancer**

Cette figurine est équipée de : destructeur laser Lancer ; 2 bolters Storm ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR LANCER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

GLADIATOR REAPER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

Lorsque les canons du Gladiator Reaper tournent à plein régime, l'intensité des vibrations se ressent chez tous ceux qui se trouvent à proximité. En quelques secondes, des milliers de douilles se déversent sur les flancs du char tandis que les ennemis sont rayés de la carte par la tempête de projectiles.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Bolter Tempest [TIR RAPIDE 4]	24"	4	3+	4	-1	1
Canon gatling Onslaught lourd jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	12	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Fauchage en Règle : Le canon gatling Onslaught lourd jumelé de cette figurine a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] quand il cible des unités **INFANTERIE**.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Gladiator Reaper**

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Tempest ; canon gatling Onslaught lourd jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR REAPER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

PREDATOR DESTRUCTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	3

Les Predator Destructor servent l'Empereur depuis plus de dix mille ans avec ténacité et détermination, prouvant leur valeur en massacrant des hordes de fantassins ennemis, brisant les assauts et dévastant les véhicules légers. Pour les Space Marines, qui sont toujours dépassés en nombre, leur puissance de feu est cruciale.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 2 bolters lourds
  - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Destructor : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité **INFANTERIE**, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Predator Destructor**

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, PREDATOR DESTRUCTOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

PREDATOR ANNIHILATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	3

Les Predator Annihilator excellent en tête des fers de lance blindés, se déplaçant à grande vitesse tout en tirant. Leurs équipages sont fiers de la férocité de ces esprits de la machine, et plongent volontiers dans les combats les plus denses pour briser les colonnes de chars et les complexes de bunkers adverses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser Predator jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 2 bolters lourds
  - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Annihilator : Chaque fois qu'une attaque de tir faite par cette figurine est allouée à une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Predator Annihilator**

Cette figurine est équipée de : canon laser Predator jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, PREDATOR ANNIHILATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

VINDICATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	11	2+	11	6+	3

Le Vindicator est un char de siège. Il peut écarter les obstacles avec son énorme bouclier, afin de gagner la position de tir idéale pour libérer la fureur de son canon Demolisher, une arme si destructrice qu'elle peut raser les fortifications ennemies, annihiler les colonnes d'infanterie et briser les blindés avec une facilité terrifiante.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	14	-3	D6
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bouclier de Siège : Quand elle fait des attaques de tir avec son canon Demolisher, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle (à condition qu'aucune autre unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie ciblée). De plus, en faisant des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

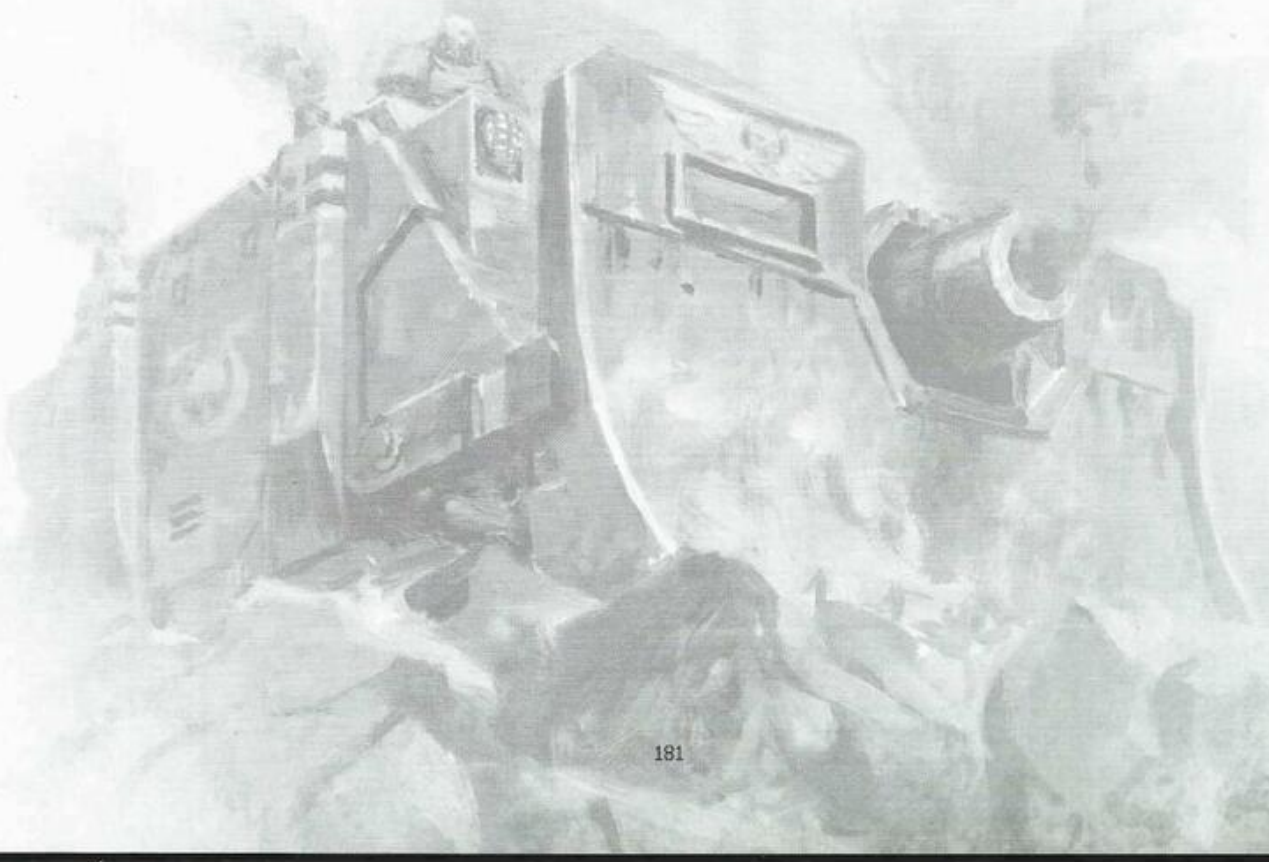
COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Vindicator**

Cette figurine est équipée de : canon Demolisher ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, VINDICATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**



LAND RAIDER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	6+	5

Les Land Raider sont des forteresses mobiles qui transportent des escouades de Space Marines à travers les pires tempêtes de feu sans une égratignure. Leurs esprits de la machine sont à ce point redoutables que si leur équipage est tué, ils prennent le relais, ce qui fait du char un atout redoutable.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser Godhammer	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Land Raider**

Cette figurine est équipée de : bolter lourd jumelé ; 2 canons laser Godhammer ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

LAND RAIDER CRUSADER

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	12	2+	16	6+	5

Le Land Raider Crusader est le char d'assaut par excellence. Sa masse lui permet d'écraser les défenses adverses, et sa puissance de feu prodigieuse taille les défenseurs en lambeaux. Grâce à une capacité de transport accrue, une fois les positions ennemies enfoncées, il peut déverser des Space Marines pour massacrer les survivants.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Land Raider Crusader**

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Hurricane ; canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 16 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER CRUSADER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

LAND RAIDER REDEEMER

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	12	2+	16	6+	5

En guerre urbaine, il peut s'avérer impossible de déloger un ennemi retranché, mais pas pour le Land Raider Redeemer. Lorsqu'il actionne ses canons Flamestorm, quiconque est pris dans le brasier de prométhium est condamné, et les bunkers, nids de mitrailleuses, factorums en ruine et autres blocs d'habitation brisés sont nettoyés de toute présence hostile.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-2	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Land Raider Redeemer**

Cette figurine est équipée de : 2 canons Flamestorm ; canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 14 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER REDEEMER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

REPULSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	16	6+	5

Couvert de blindage avancé et armé pour faire face à n'importe quelle situation, le Repulsor transporte ses passagers en toute sécurité, tout en leur fournissant un tir de soutien conséquent. Le terrain dangereux n'est pas un problème pour lui, car ses plaques ventrales canalisent une énergie gravitique qui broie les obstacles sous sa masse.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
Missile Hunter-slayer [TIR INDIRECT, TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Serre laser	36"	2	3+	10	-3	D6+1
Bordée défensive Repulsor	24"	18	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter lourd jumelé par 1 canon laser jumelé.
- Cette figurine peut remplacer son canon gatling Onslaught lourd par 1 serre laser.

Bordée défensive Repulsor

Canon gatling Onslaught lourd

Bolter lourd jumelé

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Embarquement de Combat d'Urgence : Une fois par tour, à la phase de Charge adverse, après qu'une unité ennemie a choisi des cibles pour sa charge mais avant qu'elle ait fait un mouvement de Charge, vous pouvez choisir 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge. À condition que votre unité ne soit à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et que chaque figurine de votre unité soit à 3" de ce **TRANSPORT**, elle peut embarquer dans ce **TRANSPORT**. L'unité qui charge peut alors choisir de nouvelles cibles pour sa charge.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Repulsor**

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd ; missile Hunter-slayer ; bordée défensive Repulsor ; bolter lourd jumelé ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** figurine occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

REPULSOR EXECUTIONER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	16	6+	5

Basé sur le châssis du Repulsor, le Repulsor Executioner sacrifie une partie de sa capacité de transport pour accueillir un redoutable armement de tourelle. Même les blindés les plus lourds peuvent être paralysés par le faisceau d'un destructeur laser lourd, tandis que les décharges calcinantes du macro-incinérateur à plasma peuvent oblitérer les formations d'infanterie.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Destructeur laser lourd [LOURD]	72"	2	3+	16	-4	D6+4
Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
► Macro-incinérateur à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
► Macro-incinérateur à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
Bordée défensive Repulsor Executioner	24"	10	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée [ANTI-VOL 4+, TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son macro-incinérateur à plasma par 1 destructeur laser lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Executioner : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Repulsor Executioner**

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd ; macro-incinérateur à plasma ; bordée défensive Repulsor Executioner ; bolter lourd jumelé ; mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONER**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Repulsor Executioner avec destructeur laser lourd

RHINO

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2

Le transport Rhino sert les Space Marines depuis dix mille ans, et il a sa place dans bon nombre de leurs forces d'intervention. Doté d'un système d'autoréparation, le Rhino est un véhicule robuste qui peut sillonner rapidement le cauchemar du champ de bataille pour amener ses passagers space marines au cœur des combats.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Autoréparation : À la fin de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Rhino**

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **PHOBOS**, **GRAVIS**, **CENTURION**, **TERMINATOR** ni **TACTICUS** (sauf les figurines **PERSONNAGE TACTICUS** qui commencent la bataille attachées à une unité qui n'a pas le mot-clé **TACTICUS**).

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, RHINO**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

RAZORBACK

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2

Le Razorback renonce à une partie de la capacité de transport du Rhino en faveur d'une tourelle d'arme lourde, et fournit son appui aux assauts d'infanterie mécanisée tout en livrant sa cargaison de guerriers au combat. Son succès est tel que chez de nombreux Chapitres, il remplit d'autres fonctions, notamment celle de centre de commandement mobile.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter lourd jumelé par 1 canon laser jumelé.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce **TRANSPORT** à ce tour fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Razorback**

Cette figurine est équipée de : bolter lourd jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **PHOBOS**, **GRAVIS**, **CENTURION**, **TERMINATOR** ni **TACTICUS** (sauf les figurines **PERSONNAGE TACTICUS** qui commencent la bataille attachées à une unité qui n'a pas le mot-clé **TACTICUS**).

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, RAZORBACK**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

IMPULSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	11	6+	2

Équipé de propulseurs vectoriels qui le rendent plus rapide que tout autre char antigrav issu de l'arsenal des Space Marines, l'Impulsor est un transport d'une grande polyvalence utilisé par tous les Space Marines Primaris pour les manœuvres d'insertion rapide et de prises de flanc. Il est particulièrement prisé par les forces de Vanguards.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bordée de missiles Bellicatus – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
Bordée de missiles Bellicatus – Icarus [ANTI-VOL 2+]	48"	D3	3+	8	-1	2
Bordée de missiles Bellicatus – Krak	48"	1	3+	8	-2	D6
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Bordée Skytalon Ironhail [ANTI-VOL 4+, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	8	3+	4	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut remplacer ses 2 bolters Storm par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 1 bordée de missiles Bellicatus
  - 1 bordée Skytalon Ironhail
  - 1 dispositif de communications orbitales
  - 1 dôme-bouclier

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Véhicule d'Assaut : Les unités peuvent débarquer de ce **TRANSPORT** après qu'il a Avancé. Elles comptent alors comme ayant fait un mouvement Normal, et ne peuvent pas déclarer une charge à ce tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Dispositif de Communications Orbitales (Aura) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" du porteur, chaque fois que vous la ciblez avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Dôme-bouclier : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 5+.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Impulsor**

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Storm ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **TACTICUS** ou **INFANTERIE PHOBOS**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, IMPULSOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCORTEUR STORMRAVEN

M	E	SV	PV	CD	CD
20+"	10	3+	14	6+	0

Le Stormraven combine à merveille les rôles d'appareil de largage et de combattant du ciel. Un compartiment spacieux et d'épaisses couches de blindage lui permettent de transporter au cœur des combats des escouades de Space Marines, et même un Dreadnought grâce à son magna-grappin.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
Lance-missiles Stormstrike	48"	1	3+	10	-2	3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
► Canon à plasma lourd jumelé – standard [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D3	3+	7	-2	2
► Canon à plasma lourd jumelé – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, JUMELÉ]	36"	D3	3+	8	-3	3
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6
► Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
► Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon d'assaut jumelé par 1 des choix suivants :
  - 1 canon à plasma lourd jumelé
  - 1 canon laser jumelé
- Cette figurine peut remplacer son lance-missiles Typhoon par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter lourd jumelé
  - 1 multi-fuseur jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 2 bolters Hurricane.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6, Stationnaire**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Résilience Blindée : À chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Escorteur Stormraven**

Cette figurine est équipée de : 2 lance-missiles Stormstrike ; canon d'assaut jumelé ; lance-missiles Typhoon ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **Infanterie Adeptus Astartes** et 1 figurine **Dreadnought**. Chaque figurine **Réacteur Dorsal**, **Wulfen**, **Gravis** ou **Terminator** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **Centurion** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : **Véhicule, Vol, Aérodyne, Transport, Imperium, Escorteur Stormraven**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

INTERCEPTEUR STORMHAWK

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	9	3+	10	6+	0

Les Intercepteurs Stormhawk sont des appareils de chasse de haute altitude conçus exclusivement pour obtenir la suprématie aérienne. Largués de leurs berceaux magnétiques depuis les vaisseaux en orbite, ces véhicules plaqués de céramite livrent des combats tournoyants brutaux avec les appareils ennemis, et sont protégés par des contre-mesures.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Storm Icarus [ANTI-VOL 2+]	48"	6	3+	7	-1	2
Serre laser	36"	2	3+	10	-3	D6+1
Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
► Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
► Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son lance-missiles Skyhammer par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter lourd jumelé
  - 1 lance-missiles Typhoon
- Cette figurine peut remplacer sa serre laser par 1 canon Storm Icarus.

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Intercepteur : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé **VOL**, ajoutez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Intercepteur Stormhawk**

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut jumelé ; lance-missiles Skyhammer ; serre laser ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, IMPERIUM, FUMÉE, INTERCEPTEUR STORMHAWK**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

ESCORTEUR STORMTALON

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	8	3+	10	6+	0

Rapide et maniable, le Stormtalon est un intercepteur optimisé pour accompagner les Escorteurs Stormraven. Assez rapide pour engager le combat aérien, son pilote peut enclencher les systèmes de répulsion de l'appareil, afin de le rendre assez agile pour soutenir l'infanterie, en défense ou en attaque.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	8	-1	D3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
► Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
► Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son lance-missiles Skyhammer par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter lourd jumelé
  - 1 canon laser jumelé
  - 1 lance-missiles Typhoon

► *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Stationnaire**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Mitraillage au Sol : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui n'a pas le mot-clé **VOL**, ajoutez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Escorteur Stormtalon**

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Skyhammer ; canon d'assaut jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMTALON**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

MODULE DE LARGAGE

M	E	SV	PV	CD	CO
-	7	3+	8	6+	2

Lâchés depuis des vaisseaux en orbite basse, des Modules de Largage remplis de Space Marines s'abattent sur le champ de bataille, leurs trappes s'ouvrant en grand après l'impact. En quelques secondes, l'escouade jaillit en faisant feu de ses armes. Ces frappes sèment la panique chez l'ennemi tandis que l'arrière de ses lignes est dévasté par la fureur de l'attaque.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur Deathwind [DÉFLAGRATION]	12"	D6+1	3+	5	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son bolter Storm par 1 lanceur Deathwind.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Assaut par Module de Largage : Cette figurine doit commencer la bataille en Réserve, mais ni elle ni les unités embarquées à son bord ne comptent dans la limite du nombre maximum d'unités de Réserve avec lequel vous pouvez commencer la bataille. Cette figurine peut être placée à l'étape des Renforts de votre première, de votre deuxième ou de votre troisième phase de Mouvement, quelles que soient les règles de la mission. Les unités embarquées dans cette figurine doivent débarquer immédiatement après qu'elle a été placée sur le champ de bataille, et elles doivent être placées à plus de 9" des figurines ennemies. Après que cette figurine a été placée sur le champ de bataille, aucune unité ne peut y embarquer.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Module de Largage**

Cette figurine est équipée de : bolter Storm.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 10 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS, CENTURION** ni **TERMINATOR**.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, TRANSPORT, IMPERIUM, MODULE DE LARGAGE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

Module de Largage

BUNKER HAMMERFALL

M	E	SV	PV	CD	CO
-	12	2+	14	6+	0

Les Bunkers Hammerfall sont lâchés par les vaisseaux space marines de la même façon que les Modules de Largage. Éléments d'interdiction automatisés à équipage de Servitors câblés, ils remplissent divers rôles, comme sécuriser des têtes de pont, repousser les assauts et semer la mort derrière les lignes adverses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bordée de bolters lourds Hammerfall [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	6	4+	5	-1	2
Bordée de lance-flammes lourds Hammerfall [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	2D6	N/A	5	-1	1
Hammerfall lance-missiles – superfrag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6+2	4+	5	0	1
Hammerfall lance-missiles – superkrak	48"	2	4+	10	-2	D6+1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer sa bordée de bolters lourds Hammerfall par 1 bordée de lance-flammes lourds Hammerfall.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut quand même être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, sauf si elle est faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas besoin de faire des tests de Fuite Désespérée si elles Battent en Retraite en étant Ébranlées, sauf si elles doivent se déplacer par-dessus des figurines ennemies.

Couvert en Céramite : À chaque attaque de tir qui cible une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, la figurine ciblée a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Bordée Défensive : Vous pouvez cibler cette **FORTIFICATION** avec le Stratagème Tir en État d'Alerte pour 0PC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà ciblé une autre unité avec ce Stratagème à ce tour. Cette **FORTIFICATION** peut être ciblée par ce Stratagème une seule fois par tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- **1 Bunker Hammerfall**

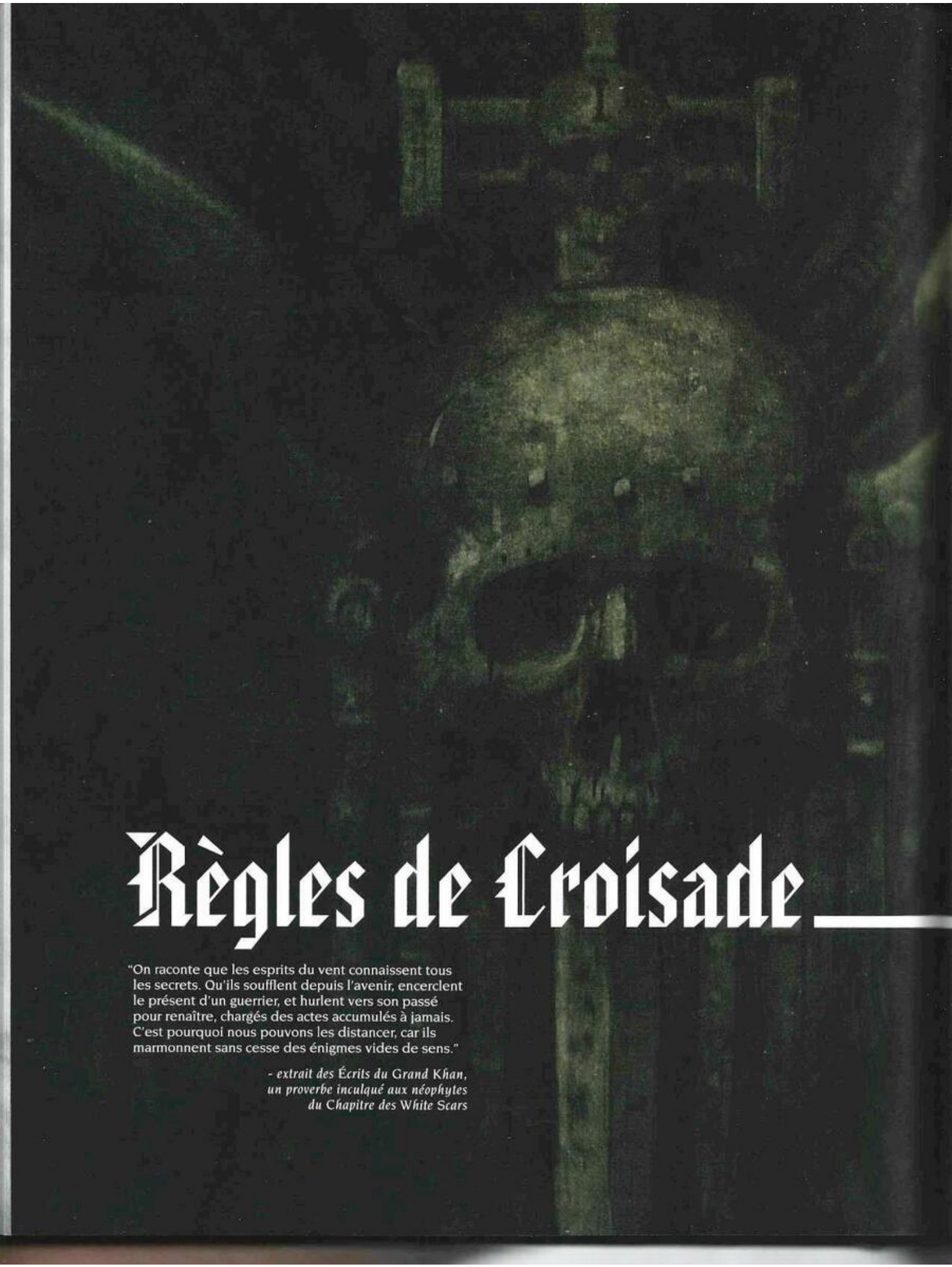
Cette figurine est équipée de : bordée de bolters lourds Hammerfall ; Hammerfall lance-missiles.

MOTS-CLÉS : **FORTIFICATION, VÉHICULE, IMPERIUM, BUNKER HAMMERFALL**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES**

"Veillez sur votre équipement et il vous protégera. Nous le défendrons de notre vie. Votre armure est votre Âme, et le dévouement de votre Âme est son armure. L'âme d'un guerrier est le bouclier de l'Humanité. Honorez le métier de la mort. Il n'y a que l'Empereur que nous vénérons davantage. Honorez l'équipement des morts. Nous ne demandons qu'à servir."

- Extrait du Catéchisme de Vénération du Guerrier



Règles de Croisade

"On raconte que les esprits du vent connaissent tous les secrets. Qu'ils soufflent depuis l'avenir, encerclent le présent d'un guerrier, et hurlent vers son passé pour renaître, chargés des actes accumulés à jamais. C'est pourquoi nous pouvons les distancer, car ils marmonnent sans cesse des énigmes vides de sens."

- extrait des Écrits du Grand Khan, un proverbe inculqué aux néophytes du Chapitre des White Scars

INTRODUCTION

Vous trouverez ici des règles additionnelles pour livrer des batailles de Croisade taillées pour les unités ADEPTUS ASTARTES. Vous en apprendrez davantage sur les armées de Croisade en lisant les règles de Croisade principales.

"Notre devoir est de tuer, et de tuer encore, jusqu'à ce que nos semelles pataugent dans le sang des indignes. Ceux qui doutent de notre détermination n'auront qu'à regarder les mondes que nous laissons brûler dans notre sillage."

- Dorrek Recravan, Garde du Phalanx des Imperial Fists

Cette section contient les règles suivantes :

CAMPAGNES DU SERMENT

Ces règles représentent les buts stratégiques que votre force de Croisade s'est fixés. Elles détaillent comment, après avoir gagné suffisamment de points d'Honneur, vous pouvez promouvoir des **PERSONNAGES** à l'État-major et réassigner vos unités à de nouveaux rôles tactiques.

INTENTIONS

Les armée **ADEPTUS ASTARTES** peuvent tenter d'accomplir des Intentions uniques en plus de celles des autres publications. Elles représentent les buts spécifiques de la faction et ses méthodes guerrières particulières.

RÉQUISITIONS

Les armées **ADEPTUS ASTARTES** ont accès à des Réquisitions qui leur sont propres en plus de celles des autres publications.

TRAITS DE BATAILLE

À mesure qu'elles gagnent expérience et talents, les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre force de Croisade peuvent recevoir un des Traits de Bataille de cette section au lieu d'un issu d'une autre source.

RELIQUES DE CROISADE

En plus des Reliques de Croisade présentées dans d'autres publications, les figurines **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** peuvent détenir une des Reliques de Croisade de cette section.

INSIGNES DE CROISADE

Vous trouverez ici trois Insignes de Croisade qui représentent des buts que vous pouvez vous fixer lors d'une campagne avec votre force de Croisade. Une fois qu'un but est atteint, vous pouvez vous en donner un autre, ou saisir l'opportunité de commencer une nouvelle force de Croisade.

CAMPAGNES DU SERMENT

Les Space Marines de l'Adeptus Astartes ont le devoir de préserver l'Imperium des menaces qui l'assaillent. Ces guerriers luttent au nom de l'Empereur et prêtent serment de défendre l'honneur du Chapitre dans les missions à venir. Ces forces conduisent des frappes chirurgicales, des purges soudaines, des extractions d'artéfacts et d'individus. On peut leur demander de lever des sièges, de briser les assauts ennemis, d'exécuter des champions adverses et plus encore avant de les envoyer rendre sur la zone de conflit suivante. Pour illustrer cela, votre force de Croisade peut entreprendre de courtes Campagnes du Serment, chacune ayant un but thématique tout en étant adaptable à l'historique de votre armée.

Chaque bataille offre l'occasion de gagner des points d'Honneur pour votre force de Croisade, ce qui reflète les réussites de vos guerriers sur un plan personnel et collectif. Les **PERSONNAGES** peuvent utiliser les points d'Honneur pour se hisser au sein de l'État-major Chapitral et avoir accès à de nouvelles aptitudes, tandis que vos unités peuvent adopter des rôles tactiques différents ou être promues au sein du Chapitre, en commençant dans la Compagnie de Scouts et finalement intégrer la 1re Compagnie en tant que vétérans décorés ayant accès à un vaste panel de Traits de bataille.

POINTS D'HONNEUR

Votre force de Croisade gagne des points d'Honneur en remportant des batailles et en accomplissant des Intentions Bonus. Tenez le compte de vos points d'Honneur en le notant sur votre Ordre de Bataille. À la fin d'une Campagne du Serment, vous pouvez dépenser des points d'Honneur pour promouvoir des **PERSONNAGES ADEPTUS ASTARTES** de votre Ordre de Bataille à l'État-major Chapitral. Vous pouvez aussi dépenser des points d'Honneur pour promouvoir diverses unités de la Compagnie de Scouts aux Compagnies de Réserve et de Combat, puis à la 1re Compagnie.

Après la fin d'une Campagne du Serment, vos points d'Honneur sont ramenés à 0. Par tranche de 5 points d'Honneur non dépensés et perdus de la sorte, vous pouvez accorder 1PEX à une unité de votre choix de votre Ordre de Bataille.

Sur les pages suivantes, les points d'Honneur sont figurés comme indiqué ci-contre.

UNE NOBLE ENTREPRISE

Pour commencer, choisissez une Campagne du Serment parmi celles proposées sur les pages qui suivent. Une Campagne du Serment s'étire sur trois batailles et chacune a des Intentions Bonus et des Réquisitions uniques dont vous pourrez tirer parti. Si vous souhaitez abandonner une campagne quelle qu'en soit la raison, vous pouvez le faire n'importe quand. Votre force de Croisade ne peut entreprendre qu'une seule Campagne du Serment à la fois.

Chaque fois que vous remportez une bataille, votre force de Croisade gagne des points d'Honneur en fonction du format de la bataille, comme ci-dessous.

INCURSION	+2	POINTS D'HONNEUR
FORCE DE FRAPPE	+3	POINTS D'HONNEUR
OFFENSIVE	+5	POINTS D'HONNEUR

RÉQUISITIONS DE CAMPAGNE DU SERMENT

Tant que votre force de Croisade entreprend une Campagne du Serment, vous avez accès à des Réquisitions spéciales que vous pouvez acheter pendant cette campagne. Elles représentent les actions de force de Croisade pour atteindre ses objectifs, comme mobiliser des ressources locales ou renforcer les défenses si nécessaire.

INTENTIONS BONUS

Chaque Campagne du Serment présente des Intentions Bonus uniques qui viennent toujours en plus de vos deux Intentions choisies. Pour la durée de la Campagne du Serment en cours, lorsque vous choisissez des Intentions pour une bataille, consultez le tableau associé à votre Campagne du Serment afin de choisir une Intention Bonus qui sied à votre armée de croisade ou à votre narratif pour la bataille que vous vous apprêtez à disputer.

CAMPAGNE DU SERMENT

REMPART INÉBRANLABLE

L'Adeptus Astartes affronte et repousse les invasions de toutes sortes sur les mondes de l'Imperium. Il lui faut endiguer les hordes destructrices qui font un carnage dans les macrocités pour permettre leur évacuation. Il doit canaliser les pirates sévissant sur les colonies frontalières dans des zones de mort efficaces. Depuis les murs de fortifications impériales cruciales, les Space Marines tiennent des positions qui seraient tombées sans eux. Les frères de bataille repoussent les assauts tout en déchaînant leur puissance de feu. La défense proactive des Anges de la Mort offre une chance aux autres forces impériales de se regrouper et d'exploiter les gains de leur intervention soudaine, tandis que les Space Marines s'envolent pour la zone de guerre suivante.

RÉQUISITION

RÉSEAU DE FORTIFICATIONS — 1PR

Le génie stratégique des commandants d'une force de frappe fait que les Space Marines affrontent souvent l'adversaire selon leurs propres termes, en attirant les ennemis de l'Imperium sur des sites choisis avec soin. Exploitant leur maîtrise de la poliorcétique, les Space Marines érigent des redoutes robustes, des murs fortifiés et établissent des zones de mort. Quiconque tente d'envahir l'endroit voit son avance entravée par ces ouvrages magistraux et leurs défenseurs déterminés.

Achetez cette Réquisition avant une bataille. Ne tirez pas au dé pour déterminer l'Attaquant et le Défenseur pour cette bataille. À la place, vous êtes automatiquement le Défenseur. Si votre adversaire utilise la même règle ou une règle analogue pour être le Défenseur, ignorez les deux règles et déterminez l'Attaquant et le Défenseur normalement.

INTENTIONS BONUS — D6

ZONE DE MORT PRIORITAIRE

Les Space Marines sont concentrés sur leurs paramètres de mission. Ceux qui sont assignés à la défense de leurs lignes ne feront pas un pas en arrière ni ne lanceront d'assauts intrépides. Tout ennemi osant s'aventurer dans les zones de destruction assignées à ces combattants subira une fusillade à longue portée qui l'éliminera des secteurs critiques du champ de bataille.

Chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade qui est dans votre zone de déploiement détruit une unité ennemie qui est à portée d'un pion d'objectif, votre force de Croisade gagne 1 point d'Honneur (jusqu'à un maximum de 3).

REVENDICATION ASSUMÉE

S'il peut arriver qu'une force de défense space marine soit chargée de contre-attaquer, d'autres affichent la présence du Chapitre sur la zone de guerre en plantant une bannière sacrée ou un symbole ancien à la vue de l'ennemi. Cette bravade ostentatoire proclame la détermination des frères de bataille à reprendre le champ de bataille et signale à l'ennemi sa destruction imminente.

Au début de la bataille, choisissez 1 pion d'objectif dans le No Man's Land. S'il y a un pion d'objectif à 6" du centre du champ de bataille, vous devez le choisir. À la fin de la bataille, si une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée contrôle ce pion d'objectif, votre force de Croisade gagne 4 points d'Honneur.

REPOUSSEZ-LES !

Qu'ils escortent une extraction ou prennent d'assaut la dernière redoute de l'ennemi, les Space Marines ont juré de purger les lignes ennemies et ne permettront à aucun adversaire de leur échapper.

À la fin de la bataille, s'il y a deux unités ennemies ou moins dans votre zone de déploiement, votre force de Croisade gagne 4 points d'Honneur.

FRAPPE DE PRÉCISION

Les forces de frappes space marines excellent à identifier les failles stratégiques adverses et attaquer subitement et avec une force écrasante dans une série d'attaques ciblées. Des frappes simultanées par des éléments coordonnés des forces de l'Adeptus Astartes sur les dépôts de munitions, relais de transmission et lignes de ravitaillement peuvent paralyser la progression ennemie. Parmi les autres cibles identifiées grâce aux frères de bataille infiltrés et aux satellites espions, on compte les temples hérétiques et les fortifications xénos, ainsi que les guerriers ou les machines de guerre incarnant la prétendue supériorité adverse, et dont la destruction sapera le moral de l'ennemi. Les attaques des Space Marines contre ces cibles critiques sont caractérisées par la vitesse. Surgis de nulle part, ils frappent avant de se relocaliser rapidement en ne laissant que ruine dans leur sillage.

RÉQUISITION

DESTRUCTION TELLE LA TEMPÊTE 1PR

Les Space Marines sont la force d'assaut ultime. Déployés depuis l'orbite par des croiseurs ou des vaisseaux de largage, embarqués dans des transports blindés rugissants ou chargeant en embuscade, ils peuvent lancer des attaques surprises qui percutent l'ennemi avec la force d'un météore. Ces assauts sont exécutés après une étude rapide et pertinente de renseignements glanés avec soin, en vertu de la longue expérience des combattants, et peuvent ainsi prendre à contre-pied les sentinelles les plus alertes.

Ne tirez pas au dé pour déterminer l'Attaquant et le Défenseur pour cette bataille. À la place, vous êtes automatiquement l'Attaquant. Si votre adversaire utilise la même règle ou une règle analogue pour être l'Attaquant, ignorez les deux règles et déterminez l'Attaquant et le Défenseur normalement.

INTENTIONS BONUS D6

CHÂTIEZ LEUR AUDACE

Toute avancée ou gain de l'ennemi doit lui être repris par une action rapide et implacable. Nul ne doit douter que se dresser contre l'Adeptus Astartes revient à s'exposer au courroux de l'Empereur.

Chaque fois une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade détruit une unité ennemie qui est à portée d'un pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse ou dans le No Man's Land avec une attaque de mêlée, votre force de Croisade gagne 1 point d'Honneur (jusqu'à un maximum de 5).

LE FER DE LA LANCE

Les commandants space marines n'orchestrent pas la victoire dans la sécurité d'un strategium, mais à la pointe de leur force de frappe tandis qu'elle perfore le cœur de l'ennemi.

À la fin de la bataille, si l'unité de votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est à 6" du bord du champ de bataille adverse (ou entièrement dans la zone de déploiement adverse si votre adversaire n'a pas de bord du champ de bataille), votre force de Croisade gagne 3 points d'Honneur.

PROTOCOLES DE MENACE ALPHA

Adaptant leurs priorités en mouvement avec une vitesse de réflexion post-humaine, les Space Marines évaluent rapidement les menaces les plus importantes chez l'ennemi. Celles qui mettent en péril les objectifs de mission des frères de bataille seront ainsi identifiées comme cibles à éradiquer.

Au début de la bataille, votre adversaire doit choisir trois unités de son armée de Croisade pour être des Cibles Prioritaires. À la fin de la bataille, pour chaque unité de Cible Prioritaire détruite par une unité de votre armée de Croisade, votre force de Croisade gagne 1 point d'Honneur.

CAMPAGNE DU SERMENT

L'ÉCRITURE DES LÉGENDES

Les archives millénaires font amplement état de l'héroïsme surnaturel des champions de l'Adeptus Astartes. L'honneur d'un Chapitre est d'une importance capitale pour ses guerriers-chevaliers. Lors de campagnes où il peut être défendu ou vengé, que ce soit en récupérant un frère tombé ou une relique, en chassant un ennemi honni ou en reconquérant un bastion du Chapitre, l'héroïsme personnel ressurgit. Les meilleurs combattants d'une force mènent leurs frères de bataille dans des charges qui fauchent les champions ennemis et abattent les menaces les plus terribles. La cohésion adverse se brise quand l'ennemi voit ses meilleurs éléments battus par un seul guerrier.

RÉQUISITION

L'ESTIME DU CHAPITRE — 1PR

Les commandants space marines jouissent d'une grande latitude pour récompenser leurs frères de bataille, voire leur administrer une justice sommaire. Même parmi les plus grands héros de l'Imperium, il existe certains chefs dont le courage et le talent dépassent les attentes élevées de leurs officiers supérieurs. Une telle valeur au nom de l'Empereur mérite d'être saluée.

Achetez cette Réquisition après une bataille où votre **Seigneur de Guerre** n'a pas été détruit. Choisissez 1 unité **Personnage** qui a participé à cette bataille (sauf votre **Seigneur de Guerre**) ; cette unité **Personnage** gagne 5PEX.

INTENTIONS BONUS — D6

DUEL D'HONNEUR

Les légendes du Chapitre regorgent de duels épiques lors desquels les plus grands de ses guerriers fauchent les ennemis les plus abominables dans des combats qui font trembler le ciel et forcent l'admiration de ceux qui en sont témoins. Ces histoires sont une source d'inspiration puissante chez ceux qui défendent l'honneur de leur confrérie.

Chaque fois qu'une unité **Personnage** de votre armée de Croisade détruit une unité **Personnage** ennemie avec une attaque de mêlée, votre force de Croisade gagne 2 points d'Honneur (jusqu'à un maximum de 4).

CHASSE AU BÉHÉMOTH

Le champ de bataille résonne du rugissement des moteurs ou des hurlements gutturaux d'une monstruosité ennemie. Considérant la menace pesant sur ses frères de bataille, mais également poussé par son orgueil, un noble champion du Chapitre fera de l'élimination de ce danger son vœu personnel.

Chaque fois qu'une unité **Personnage** de votre armée de Croisade détruit une unité **Monstre** ou **Véhicule** ennemie avec une attaque de mêlée, votre force de Croisade gagne 2 points d'Honneur (jusqu'à un maximum de 4).

DÉMONSTRATION DE SUPRÉMATIE

Les commandants héroïques d'une force de frappe space marine dirigent en première ligne dans une démonstration stupéfiante de leur acuité stratégique et de leurs talents martiaux. Ils impriment leur présence sur le champ de bataille de sorte que nul ne doute de la puissance des Anges de la Mort.

À la fin de la bataille, si l'unité de votre **Seigneur de Guerre** contrôle un pion d'objectif qui est dans le No Man's Land, votre force de Croisade gagne 1 point d'Honneur. Si ce pion d'objectif est dans la zone de déploiement adverse, votre force de Croisade gagne 3 points d'Honneur à la place.

ÉTAT-MAJOR CHAPITRAL

Après la fin d'une Campagne du Serment, si vous avez assez de points d'Honneur pour cela, vous pouvez promouvoir un ou plusieurs **PERSONNAGES** à l'État-major Chapitral. Pour ce faire, choisissez un **PERSONNAGE** à promouvoir, puis soustrayez le coût en points d'Honneur de cette promotion avant de choisir un des Honneurs de Bataille de celle-ci, que gagne votre **PERSONNAGE**. Chaque **PERSONNAGE** peut recevoir un seul de ces Honneurs de Bataille, même si vous gagnez assez de points d'Honneur pour le promouvoir à nouveau. Chacun de ces Honneurs de Bataille est unique ; vous pouvez en avoir seulement un exemplaire de chaque sur votre Ordre de Bataille. Lorsque vous gagnez un de ces Honneurs de Bataille, si votre **PERSONNAGE** a déjà le nombre maximal d'Honneurs de Bataille, vous pouvez en remplacer un par un Honneur de Bataille d'État-major Chapitral.

Note des Concepteurs : *Si votre Ordre de Bataille contient un* **HÉROS ÉPIQUE** *qui tient déjà une place connue au sein de l'État-major Chapitral (comme Pedro Kantor, qui est Maître de Chapitre), vous ne pouvez pas promouvoir un autre* **PERSONNAGE** *à ce poste.*

MAÎTRE DE CHAPITRE

CAPITAINE SEULEMENT

Les Maîtres de Chapitre comptent parmi les plus grands esprits militaires de la galaxie. Rares sont les tactiques et stratégies qu'ils n'ont pas étudiées et maîtrisées, et leurs talents ont été éprouvés contre d'innombrables ennemis. Ce sont des chefs charismatiques capables de pousser leurs guerriers à des actes de bravoure dignes des légendes. Il n'existe aucune tâche qu'ils assigneront à leurs frères de bataille qu'ils n'ont pas déjà accomplie eux-mêmes, et lorsqu'ils dirigent en première ligne, ils manient leurs lames avec une habileté incomparable, massacrant plus de leurs ennemis que n'importe quel autre guerrier sous leurs ordres.

CHOISISSEZ

Maître du Codex

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, après avoir choisi votre cible de Serment de l'Instant, choisissez une deuxième unité ennemie. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette deuxième unité ennemie compte également comme votre cible de Serment de l'Instant.

OU

Maître du Combat

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 2 à la caractéristique de dégâts des armes dont cette figurine est équipée.

MAÎTRE APOTHICAIRE

APOTHICAIRE SEULEMENT

Les Maîtres Apothicaires sont les chirurgiens et médecins de terrain les plus éminents des Chapitres space marine. Calmes et résolus, ils veillent au maintien de la force vitale de leurs frères de batailles sur et hors du champ de bataille. Plus crucial encore, ils sont responsables de l'avenir de leur Chapitre à travers la préservation du génogerme space marine. Grâce à sa grande expérience, le Maître Apothicaire d'un Chapitre est le praticien les plus avancé des arts de guérison.

CHOISISSEZ

Guérisseur Dévoué

HONNEUR DE BATAILLE

Figurine **APOTHICAIRE TACTICUS** seulement. Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

OU

Chirurgie de Combat

HONNEUR DE BATAILLE

À la fin de la bataille, si votre armée de Croisade incluait cette figurine et que celle-ci n'a pas été détruite durant la bataille, vous pouvez ignorer jusqu'à deux tests de Mise Hors de Combat ratés pour des unités **INFANTERIE** de votre armée de Croisade ; ces tests sont traités à la place comme ayant été réussis.

MAÎTRE DE LA SAINTETÉ

20

CHAPELAIN SEULEMENT

Les Maîtres de la Sainteté sont les Grands Chapelains des Chapitres space marines. Ils veillent au bien-être spirituel de leurs frères, afin que nul ne faillisse à son devoir. Leur simple présence exacerbe l'agressivité de leurs semblables, bien qu'ils soient tout à fait capables d'administrer eux-mêmes le châtiment.

CHOISISSEZ

Orateur Avisé

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, au début du round de bataille, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette figurine a l'aptitude suivante :

Orateur Avisé (Aura) : À chaque attaque de mêlée d'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie à 6" de cette figurine, ajoutez 1 au jet de Blessure.

OU

Mantra de la Force

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques, de Force et de Dégâts des armes de mêlée dont est équipée cette figurine.

MAÎTRE DE LA FORGE

15

TECHMARINE SEULEMENT

Les Maîtres de la Forge sont les artificiers en chef des Space Marines, responsables de l'entretien des armes, armures et véhicules de leurs Chapitres. Distingués parmi leurs frères Techmarines, les Maîtres de la Forge supervisent l'arsenal du Chapitre, dont ils ont une connaissance intime, ainsi que des esprits de la machine qui y résident.

CHOISISSEZ

Liturgie de Resanctification

HONNEUR DE BATAILLE

Chaque fois que cette figurine utilise son aptitude Bénédiction de l'Omnimessie, le **VÉHICULE** choisi récupère jusqu'à D3+3 points de vie perdus au lieu de jusqu'à D3.

OU

Protégé par le Dieu-Machine

HONNEUR DE BATAILLE

Chaque fois que cette figurine utilise son aptitude Bénédiction de l'Omnimessie, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, le **VÉHICULE** choisi a une sauvegarde invulnérable de 4+ (en plus des autres effets de cette aptitude).

GARDE D'HONNEUR

10

HÉROS DE COMPAGNIE SEULEMENT

Pour qu'un Space Marine devienne un Garde d'Honneur du Chapitre, il doit avoir des états de service exceptionnels s'étirant sur plusieurs siècles. Au combat, ils servent de suite personnelle aux officiers de la force de frappe, en veillant à leur sécurité par leur abnégation valeureuse.

CHOISISSEZ

Ardents Protecteurs

HONNEUR DE BATAILLE

Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, chaque fois qu'une attaque cible cette dernière, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

OU

Fureur Attisée

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, au début de la phase de Commandement d'un des joueurs, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes dont sont équipées les figurines de cette unité.

MAÎTRE ARCHIVISTE

ARCHIVISTE SEULEMENT

À la tête du Librarius de chaque Chapitre se tient un Maître Archiviste. Combattant érudit riche d'une grande expérience et à l'immense pouvoir psychique, il est aussi précieux en tant que guerrier que conseiller. Lorsque la maîtrise du warp est requise, nul n'est mieux équipé pour traiter avec la turbulente nature de l'empyrée. Sur le champ de bataille, les Maîtres Archivistes dirigent l'énergie de l'Immaterium avec une précision et une puissance inégalées.

CHOISISSEZ

Fléau Psychique

HONNEUR DE BATAILLE

Au début de votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine et jeter 1 D6 : sur 3-5, cette unité ennemie subit D6 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D6 blessures mortelles et, jusqu'au début de votre prochain tour, divisez par deux la caractéristique de Mouvement de cette unité ennemie et divisez par deux les résultats des jets de Charge et d'Avance pour celle-ci.

OU

Castellan Empyréen

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début de votre prochain tour, cette figurine a l'aptitude suivante :

Castellan Empyréen (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée est à 6" de cette figurine, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

DOYEN DE CHAPITRE

DOYEN SEULEMENT

Seuls les Space Marines les plus éminents reçoivent le titre de Doyen de Chapitre. Ils ont la tâche sacrée de porter l'étendard du Chapitre à la guerre, et brandissent ses couleurs avec abnégation tout en fauchant l'ennemi. Le spectacle d'une relique aussi vénérée flottant sur le champ de bataille pousse les frères des Doyens à donner le meilleur d'eux-mêmes. La simple présence de l'étendard du Chapitre vaut celle d'un bastion auprès des guerriers de l'Adeptus Astartes.

CHOISISSEZ

Modèle de Loyauté

HONNEUR DE BATAILLE

Une fois par bataille, au début de votre phase de Commandement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette figurine a l'aptitude suivante :

Modèle de Loyauté (Aura) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

OU

Oriflamme des Défunts

HONNEUR DE BATAILLE

Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une figurine de Garde du Corps de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si elle n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 2+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

ASSIGNATION ET PROMOTION

Au fil de leurs longues années, les Space Marines progressent dans les compagnies du Chapitre, en gagnant de l'expérience et des compétences à mesure.

Outre le fait de dépenser des points d'Honneur en promotions à l'État-Major Chapitral, vous pouvez également le faire pour assigner ou promouvoir d'autres unités à une nouvelle place au sein de la structure du Chapitre. Après la fin d'une Campagne du Serment, tout comme les promotions à l'État-major Chapitral, vous pouvez dépenser le nombre de points d'Honneur requis pour assigner ou promouvoir une unité, mais en ce cas, au lieu de choisir un Honneur de Bataille pour cette unité, vous devez la retirer de votre Ordre de Bataille et la remplacer par une autre unité de la liste indiquée. Quand une unité est remplacée de la sorte, la nouvelle unité commence avec le même nombre de PEX que celle qu'elle a remplacée.

ASSIGNATION AUX COMPAGNIES DE RÉSERVE ET DE COMBAT

Dès qu'il est jugé digne, un néophyte est promu de la Compagnie de Scouts au statut de frère de bataille à part entière et sert dans la première des Compagnies de Réserve. S'il continue à se distinguer, il peut progresser dans une des Compagnies de Combat et apprendre à tenir divers rôles au cours de sa vie. Les frères de bataille expérimentés des Vanguards de la Compagnie de Scouts peuvent être réquisitionnés en soutien d'autres compagnies où leurs prouesses leur font bénéficier d'une solide réputation.

Choisissez l'une des unités suivantes :

- Escouade Eliminator
- Escouade Incursor
- Escouade Infiltrator
- Escouade Reiver
- Escouade Scout
- Escouade Suppressor

Vous pouvez dépenser 5 points d'Honneur pour remplacer cette unité par l'une des suivantes :

- Escouade Aggressor
- Escouade d'Assaut Intercessor
- Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux
- Escouade Desolator
- Escouade Eradicator
- Escouade Lourde Intercessor
- Escouade Hellblaster
- Escouade Inceptor
- Escouade Infernus
- Escouade Intercessor

PROMOTION AU SEIN DE LA 1RE COMPAGNIE

L'élévation au sein de l'élite de la 1re Compagnie d'un Chapitre n'est jamais automatique, quelles que soient la durée et l'éminente qualité des états de services qu'on attend de tous les Space Marines. Pour mériter cet honneur, ils doivent avoir fait montre de leur supériorité au sein d'une confrérie entière de champions post-humains. Chaque vétéran de la 1re Compagnie a ainsi accompli des actes de bravoure et maîtrisé toutes les facettes martiales du Chapitre. Ce sont des tireurs d'élite hors du commun, des bretteurs exceptionnels, et des as du pilotage, doué d'une acuité tactique dépassant de loin n'importe quel soldat mortel, et férocement dévoués à leur devoir. Ce sont d'authentiques héros de leur Chapitre.

Choisissez 1 unité **Infanterie Adeptus Astartes** ou **Montée Adeptus Astartes** (**Personnages** et **Escouades Scout** exclus). Vous pouvez dépenser 5 points d'Honneur pour remplacer cette unité par l'une des suivantes. Si l'unité choisie a le Trait de Bataille Honneur Terminator, cette promotion coûte 0 point d'Honneur.

- Escouade de Vétérans Bladeguards
- Héros de Compagnie
- Escouade de Vétérans Sternguards
- Escouade d'Assaut Terminator
- Escouade Terminator

PROMOTION À L'ÉTAT-MAJOR DE COMPAGNIE

L'honneur de commander au sein de l'Adeptus Astartes est accordé à un frère de bataille dont le passé est jonché d'ennemis vaincus. Toutefois, il ne leur suffit pas d'être un combattant redoutable, ils doivent faire preuve d'un sens stratégique et tactique irréfutables. Des siècles d'expérience sur le champ de bataille leur ont enseigné tous les aspects de la guerre, les ont entraînés à manier tous les outils du massacre et ont affûté leur esprit au niveau instinctif. Diriger les meilleures troupes de choc de l'Empereur, exploiter leur force et maximiser leur potentiel face aux vagues incessantes d'ennemis qui assaillent l'Imperium, est une responsabilité des plus singulières et cruciales.

Choisissez 1 figurine **Lieutenant**. Vous pouvez dépenser 10 points d'Honneur pour remplacer cette figurine par une figurine **Capitaine** (**Héros Épiques** exclus).

INTENTIONS

Si votre armée de Croisade inclut des unités ADEPTUS ASTARTES, vous pouvez choisir des Intentions parmi celles présentées ci-dessous.

ANGES DE LA MORT

Pour les Space Marines, seule la destruction totale des ennemis de l'Empereur est acceptable.

À la fin de la bataille, s'il n'y a aucune unité ennemie sur le champ de bataille, chaque unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade sur le champ de bataille gagne 2PEX et votre force de Croisade gagne 2 points d'Honneur.

NE PAS CONNAÎTRE LA PEUR

Les Space Marines ne connaissent pas la peur. Un courage surhumain face aux horreurs et aux situations désespérées est attendu de la part de chaque frère de bataille. Fuir le conflit leur est aussi antinomique que laisser respirer les ennemis de l'Empereur.

À la fin de la bataille, chaque unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade qui n'a pas raté un test d'Ébranlement durant la bataille gagne 1PEX. Si l'unité concernée n'a pas raté un test d'Ébranlement et est en outre En Dessous de son Demi-effectif, elle gagne 2PEX à la place.

ASSAUT BLINDÉ

Les frères de bataille qui pilotent les machines de guerre de leur Chapitre ont une affinité naturelle avec leurs montures mécaniques. Par des prières à l'esprit de la machine des véhicules, les équipages les propulsent dans des fers de lance inexorables. Celles parmi ces machines qui laissent une traînée de cadavres derrière elles sont immortalisées pour leurs actes avec des sceaux de dévotion et des trophées dans un temple dédié au sein de l'Armurerie du Chapitre.

À la fin de la bataille, chaque unité **VÉHICULE** de votre armée de Croisade qui n'est pas détruite gagne 1PEX, et chaque unité **VÉHICULE** de votre armée de Croisade qui est détruite mais a elle-même détruit au moins deux unités ennemies durant la bataille gagne 1PEX.

QUÊTE D'EXPIATION

Les guerriers du Chapitre qui portent la Marque de l'Expiation se sont soumis au Reclusiam pour leurs échecs et ont été envoyés en quête d'absolution aux yeux de leur Chapitre. Ce n'est qu'en abattant les plus redoutables ennemis de l'Empereur que leurs fautes seront absoutes.

Quand vous choisissez cette Intention, choisissez 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade qui a au moins une des Séquelles de Combat suivantes : Usé par la Guerre ; Disgrâce ; Honni. À la fin de la bataille, si l'unité choisie a détruit une ou plusieurs unités **PERSONNAGE**, **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemies avec une attaque de mêlée durant la bataille, elle perd 1 des Séquelles de Combat en question de votre choix et gagne 5PEX.

RÉQUISITIONS

Si votre force de Croisade inclut des unités ADEPTUS ASTARTES, vous pouvez dépenser des points de Réquisition (PR) dans les Réquisitions suivantes.

UN HÉRITAGE PRÉSERVÉ — 1PR

La mort au combat est le sort de presque tous les Space Marines. Toutefois, si les Apothicaires parviennent à préserver les génogermes de leurs frères de bataille défunts, une part de ces braves pourra vivre dans une nouvelle génération de combattants. Les héroïques guerriers-chirurgiens transforment ainsi le trépas de leurs frères en un legs révéré pour le Chapitre.

Achetez cette Réquisition après qu'une unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** ou **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade a gagné une Séquelle de Combat, si votre Ordre de Bataille inclut une ou plusieurs figurines **APOTHICAIRE**. Retirez l'unité qui vient de gagner cette Séquelle de Combat de votre Ordre de Bataille, et votre force de Croisade gagne 5 points d'Honneur.

AUTHENTIQUE TRIOMPHE — 1PR

Triompher de façon spectaculaire des ennemis de l'Imperium est une récompense suffisante pour les héros qui ont contribué à la victoire grâce à leurs talents et leur conviction inflexible.

Achetez cette Réquisition après une bataille que vous avez gagnée. Vous pouvez choisir une deuxième unité pour qu'elle soit Promise à la Grandeur. Vous pouvez acheter cette Réquisition une seule fois par Campagne du Serment.

DEVOIR PROLONGÉ — 2PR

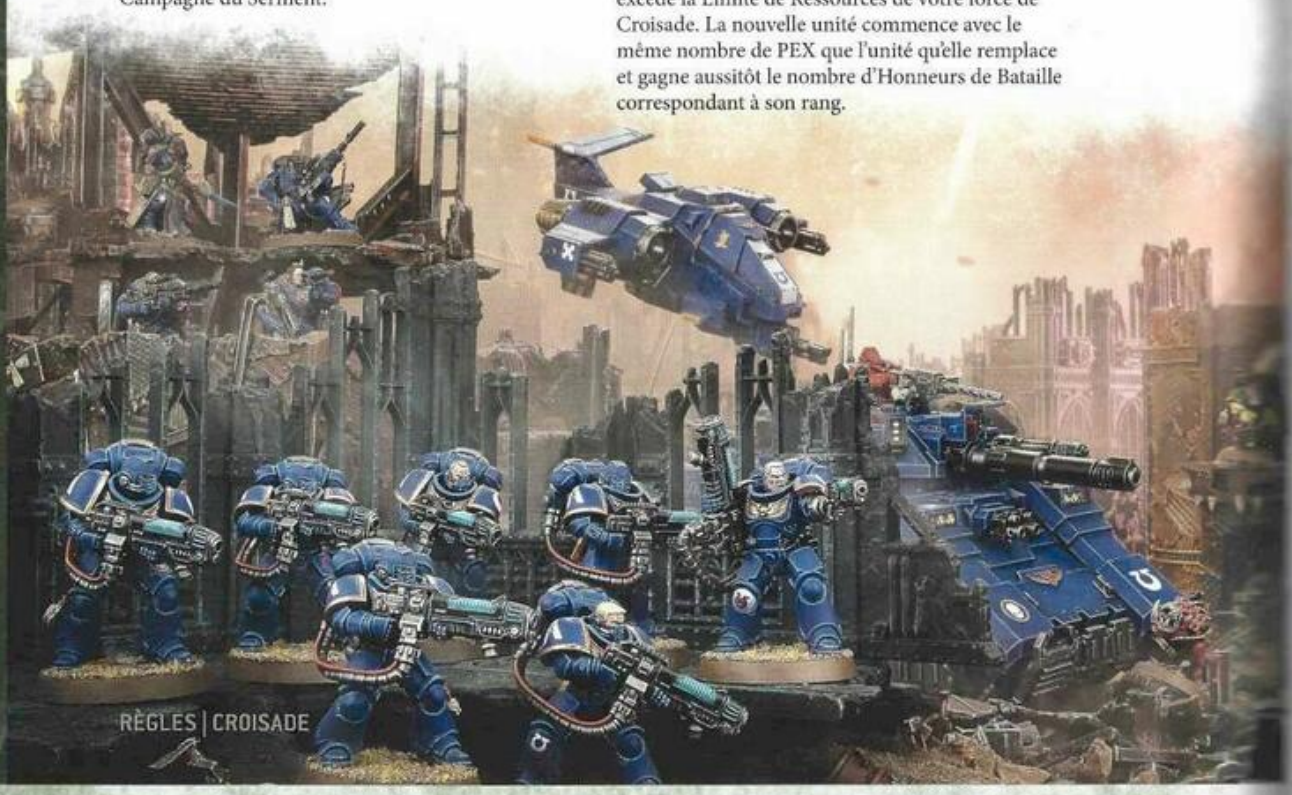
Il arrive que les campagnes réputées rapides et efficaces des Space Marines doivent se prolonger. Il peut leur falloir découvrir une conspiration devant être brisée, ou des détails cachés sur des réserves ennemies qu'il faut écraser. Quelles que soient les informations mises à jour, l'Adeptus Astartes ne se retirera pas des opérations sans s'être assuré d'une victoire totale.

Achetez cette Réquisition après la troisième bataille d'une Campagne du Serment. Vous pouvez participer à une bataille supplémentaire avant que cette Campagne du Serment prenne fin.

JE SERS MÊME DANS LA MORT — 1PR

Un Space Marine mortellement blessé peut être inhumé dans un Dreadnought, afin d'apporter la mort à ses ennemis sous une nouvelle forme.

Achetez cette Réquisition quand une unité **PERSONNAGE INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** ou **PERSONNAGE MONTÉ ADEPTUS ASTARTES** de votre armée de Croisade est censée gagner une deuxième Séquelle de Combat ou plus. Retirez cette unité de votre Ordre de Bataille et remplacez-la par une unité **ADEPTUS ASTARTES MARCHEUR** (**EXO-HARNAIS TACTIQUES INVICTOR** exclus). Vous ne pouvez pas acheter cette Réquisition si, ce faisant, votre Niveau de Puissance excède la Limite de Ressources de votre force de Croisade. La nouvelle unité commence avec le même nombre de PEX que l'unité qu'elle remplace et gagne aussitôt le nombre d'Honneurs de Bataille correspondant à son rang.



TRAITS DE BATAILLE

Lorsqu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** gagne un Trait de bataille, vous pouvez utiliser un des présents tableaux pour déterminer celui qu'elle a gagné.

"Être honoré par le Chapitre n'est pas la reconnaissance du nombre de xénos qu'un frère de bataille a tués, ni des hérétiques qu'il a écrasés sous sa botte, car tous les guerriers de l'Empereur n'ont pas été conçus pour une telle tâche. Non, l'honneur se mesure à la façon dont un guerrier a déchaîné sa fureur contrôlée tout en défendant le nom de sa confrérie, et ce faisant, a honoré le Primarque et l'Empereur à son tour."

- Severus Agemman, Premier Capitaine des Ultramarines

UNITÉS **INFANTERIE** ET **MONTÉES** D6

PERSONNAGES Exclus

HONNEUR BALISTIQUE

Récompensant ceux qui font preuve de précision au combat, ces décorations sont confectionnées à partir des douilles de bols tirés par de grand héros, qui sont ensuite plaquées d'or.

Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité.

HONNEUR D'ÉPÉISTE

Remise aux duellistes les plus chevronnés du Chapitre, cette médaille en forme de dague atteste du talent du porteur en combat.

Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Combat des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

CLOUS DE SERVICE

Ces rivets enfoncés dans le crâne d'un guerrier marquent dix, cinquante, voire cent ans de service. Bien qu'ils soient décrits dans le Codex, leur usage n'est pas une obligation officielle.

À la fin de la bataille, si cette unité n'est pas détruite, elle gagne 1PEX additionnel.

SCEAUX DE PURETÉ

Les sceaux de pureté sont une bénédiction accordée par les Chapelains du Chapitre avant la bataille. Lorsqu'un frère de bataille, reçoit un sceau, les Chapelains entonnent des litanies avant de le fixer à l'armure du Space Marine.

Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre les Attaques Psychiques.

HONNEUR TERMINATOR

Les vétérans qui ont gagné l'honneur de revêtir une armure Terminator peuvent porter cette décoration en forme de Crux Terminatus lorsqu'ils combattent.

Choisissez 1 figurine de cette unité (si cette unité inclut un champion d'unité, comme un Sergent Space Marine, vous devez choisir cette figurine). Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaque des armes de mêlée de la figurine choisie et, à moins qu'elle soit un **PERSONNAGE**, ajoutez 1 à sa caractéristique de Points de Vie.

AQUILA IMPERIALIS

Remis à ceux qui font preuve d'une grande détermination, cet emblème d'aigle est apposé sur le plastron d'un guerrier.

Cette unité peut être choisie comme cible d'un Stratagème même si elle est Ébranlée. De plus, chaque fois qu'un test de Mise Hors de Combat échoue pour cette unité, vous pouvez relancer ce test.

LES CHAMBRES SIMULUS

Les appareils les plus importants des Iron Hands, et sans doute les plus controversés, sont leurs chambres simulus. Placées le long des parois des ponts de conditionnement de leurs vaisseaux spatiaux, et dans les Hall de Conquête des compagnies claniques, ces forteresses mobiles qui servent de d'armurerie, de caserne et de reliquaire à une confrérie.

Chaque chambre simulus comprend un trône-harnais éclairé par des électrocandélabres et installé dans une alcôve ornementée. Quand un frère de bataille est sanglé au trône, des connecteurs neuraux se branchent à la base de la colonne vertébrale, ce qui plonge l'utilisateur dans une transe qui lui permet de transmettre ou recevoir de grandes quantités de données. L'esprit du guerrier peut alors créer des scénarios de combat simulé ou mener des débriefings performants. De plus, il peut télécharger des protocoles stratégiques subconscients pour parer à toute éventualité. Des rumeurs externes persistantes prétendent qu'en de rares occasions, les chambres simulus ont rendu fou leurs utilisateurs, dont l'esprit fusionnait avec les données qu'ils recevaient.

Les Iron Hands emploient les chambres simulus pour évaluer les issues possibles d'une bataille avant que le moindre coup de feu soit tiré. Certains guerriers, en particulier ceux de la Compagnie Clanique Raukaan, ont restreint leur usage, car ils cherchent à moins dépendre de mécanismes qui inhibent leur colère au lieu de l'exploiter et de la canaliser de façon productive. Par contraste, les vétérans de la 1re Compagnie du Chapitre, les Avernii, maintiennent une liaison simulus même en combat, et appliquent des solutions précogitées au fil des événements. Ces procédures drastiques conduisent à un taux d'attrition effroyable occasionné par les dégâts neurologiques, mais y survivre est considéré comme une preuve de valeur. Chaque implant est une relique précieuse extraite avec soin à la mort du porteur et préservé dans des cryptes d'archivage dans l'attente d'un nouvel hôte. Une fois qu'on lui a implanté un artéfact porté par d'innombrables champions, un Iron Hand vétéran est capable d'approcher plus près que jamais l'idéal de perfection du Chapitre.

UNITÉS DE COMPAGNIE DE SCOUTS D6

ESCOUADE ELIMINATOR, ESCOUADE INCURSOR, ESCOUADE INFILTRATOR, ESCOUADE REIVER, ESCOUADE SCOUT

ORDRE D'EXÉCUTION

Les champions ennemis et ceux qui les protègent sont les cibles prioritaires de cette escouade d'assassins.

À chaque attaque de cette unité qui cible une unité **PERSONNAGE**, ajoutez 1 au jet de Touche.

REPOSITIONNEMENT TACTIQUE

Experte en déstabilisation soudaine, cette unité agile peut échapper aux ennemis en les faisant s'exposer.

Une fois par tour, à la phase de Charge adverse, après qu'une unité ennemie a choisi cette unité comme cible de sa charge mais avant de faire son mouvement de Charge, votre unité peut choisir de se replier. En ce cas, elle fait un mouvement Normal de jusqu'à 3". L'unité qui charge peut alors choisir de nouvelles cibles pour sa charge.

L'OMBRE DE LA MORT

Ces guerriers du Chapitre sont des ombres incarnées qui usent de toute diversion sensorielle pour masquer leur avance et exploitent le moindre couvert à leur avantage.

Chaque fois qu'une attaque de tir cible cette unité, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

UNITÉS DE LA 1RE COMPAGNIE D6

ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS, HÉROS DE COMPAGNIE, ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS, ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR, ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS

DEVOIR PERMANENT

Chargés de tenir leurs positions, les vétérans de la 1re Compagnie sont telles des sentinelles repoussant l'ennemi brisé jusqu'à leur dernier souffle.

Tant que cette unité est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement pour elle.

ÉCHOS DU PRIMARQUE

Ces vétérans peuvent déchaîner une pluie de coups qui reflètent la perfection martiale de leur Primarque.

Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

DÉFENSEURS DE L'HUMANITÉ

Ces frères de bataille vétérans ont juré de bannir l'ombre des ennemis de l'Imperium du moindre lieu plongé dans l'ignorance où ils se battent. Tant qu'ils tiennent bon, la lueur de l'Humanité ne mourra pas.

Une fois par bataille, au début de votre phase de Commandement, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

FIGURINES **VÉHICULE** D6

ESPRIT DE LA MACHINE BELLIQUEUX

Cet esprit de la machine cherche à écraser ses ennemis sous la coque blindée qu'il habite.

Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, choisissez 1 arme de mêlée dont elle est équipée ; jusqu'à la fin du tour, ajoutez 2 à la caractéristique de Force de cette arme.

ESPRIT DE LA MACHINE RÉSILIENT

L'opiniâtreté de cet esprit de la machine est légendaire.

Ajoutez 2 à la caractéristique de Points de Vie de cette figurine.

ESPRIT DE LA MACHINE FOCALISÉ

Les attaques de cette machine sont précises en toute situation.

Cette figurine ne subit pas de malus à ses jets de Touche en vertu du fait de tirer sur des unités ennemies qui sont à Portée d'Engagement d'elle.

RELIQUES DE CROISADE

Lorsqu'une figurine **Personnage Adeptus Astartes** gagne une Relique de Croisade, vous pouvez choisir une de celles de ces pages.

RELIQUES D'ARTIFICIER

CUIRASSE ADAMANTINE

Ce plastron est orné d'un aquila forgé en adamantine qui le rend à toute épreuve.

Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Endurance et de Points de Vie du porteur.

TRANSPONDEUR DE TÉLÉPORTATION ASTARTES

Doté d'une technologie extraite des armures Terminator, ce modeste appareil permet au porteur d'être téléporté avec précision au cœur des combats depuis un vaisseau en orbite.

À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, si cette figurine est attachée à une unité, jusqu'à la fin de la bataille, cette unité a l'aptitude Frappe en Profondeur.

HALO INDOMITUS

Non seulement ce Halo de Fer protège son porteur, mais il atteste de sa qualité d'authentique héros de l'Imperium.

- Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.
- Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles.

RELIQUE ANTIQUES

LAME DE PARANGON

Cette lame est une relique de la Grande Croisade et la rumeur veut qu'elle ait été forgée sur Terra. Elle n'est à présent portée que par les plus grands héros des Chapitres space marines.

Le porteur est équipé de l'arme de mêlée suivante en plus de ses autres armes :

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Parangon	Mêlée	6	2+	6	-3	3

ÉTENDARD DE JUSTE HAINE

Cette bannière tachée de sang liste les atrocités et les injustices perpétrées par les ennemis de l'Empereur, un rappel du devoir de l'Adeptus Astartes de débarrasser les étoiles de l'hérétique et du xéno.

Figurine **Doyen** seulement. Tant que le porteur mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

RELIQUES LÉGENDAIRES

BOLT VORTEX

Produits dans des forges perdues dans la brume du temps, ces bolts d'une rareté extrême créent un vortex miniature lorsqu'ils explosent. Les dégâts infligés sont catastrophiques même sur les cibles les plus imposantes, et les psykers qui y survivent par miracle sont rendus fous par les créatures du warp se déversant de la déchirure dans la réalité.

Choisissez 1 arme de tir dont le porteur est équipé ; cette arme est à présent une Relique de Croisade. Notez-le sur la carte de Croisade du porteur et donnez à l'arme un nom évocateur. Une fois par bataille, lorsque le porteur tire avec cette arme, vous pouvez choisir qu'il tire un bolt vortex au lieu de tirer normalement avec cette arme. En ce cas, résolvez ce tir en utilisant le profil suivant :

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolt vortex	24"	1	2+	4	0	D3+3
[ANTI-INFANTERIE 3+, ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]						

RELIQUE DU PRIMARQUE

Chaque Chapitre renferme dans ses chambres fortes des reliques issues de l'équipement personnel de son père génétique. Elles ne sont portées à la guerre qu'en temps de crise pour pousser les frères de batailles aux plus hauts faits, mais si la relique devait être perdue, ce serait une des tragédies les plus noires pour le Chapitre.

Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, le porteur peut révéler la Relique du Primarque. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, le porteur a l'aptitude suivante :

Relique du Primarque [Aura]

- Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.
- Si le porteur est détruit, après l'avoir retiré du jeu, placez 1 pion d'objectif aussi près que possible du dernier emplacement du porteur ; il s'agit de la Relique du Primarque. Vous gagnez aussitôt l'Intention Récupérer la Relique (voir ci-dessous) en plus de toutes autres Intentions utilisées pour la bataille.

RÉCUPÉRER LA RELIQUE

La perte d'une des reliques du Primarque est une honte intolérable.

À la fin de la bataille, si vous contrôlez le pion d'objectif de Relique du Primarque, vous pouvez choisir 1 unité de votre armée de Croisade à 3" de ce pion ; elle gagne 3PEX. Si vous ne contrôlez pas ce pion d'objectif à la fin de la bataille, vous perdez 10PdV (jusqu'à un minimum de 0).

SCARIFICATION SAUVAGE

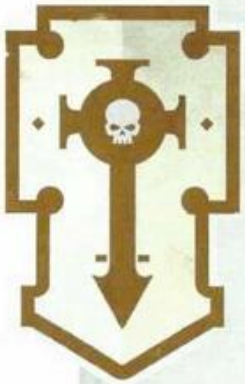
Des lignes de pâle tissu scarifié courent sur le visage de chaque fils de Jaghatai Khan, et distinguent les guerriers du Chapitre des White Scars, et de ses successeurs, des autres confréries de l'Adeptus Astartes. Beaucoup de Space Marines ont accumulé des blessures au cours de leur longue vie de combat, mais les White Scars portent des stigmates rituels adoptés lors de leur intégration et dont ils sont fiers. Selon leurs traditions, cette pratique date de la réunification de la Légion avec le Primarque, une coutume importée du peuple au sein duquel Jaghatai a vécu. Il est probable que des tribus Chogoriennens perpétuent des rituels semblables au 41e millénaire.

Les Space Marines jouissent d'une biologie très réactive, et seules les plus terribles blessures laisseront d'ordinaire des traces. Celles qui sont rituellement appliquées par les White Scars sont traitées avec des substances rares qui conservent la pâleur du tissu cicatriciel. Outre la longue marque qui signale l'entrée formelle d'un guerrier au sein du Chapitre, d'autres sont incisés en guise de serments, de distinctions, de proies tuées, en mémoire de frères de bataille défunts, en témoignage d'années de service, et bien d'autres événements et faits d'importance pour ce Chapitre axé sur l'honneur. La longueur et l'angle des cicatrices, leur profondeur et le motif qu'elles suivent sont tous des éléments de langage instantanément reconnaissables entre frères du Chapitre tout en étant opaques aux étrangers.

Comme elles sont généralement cachées sous leurs plastrons, certaines cicatrices sont reproduites de façon dentelée et vive sur l'armure des White Scars. Ces motifs rouge sang et os blanchi sont fréquents sur les casques et les grèves, voire reproduit en blasons sur les flancs des blindés. D'autres semblent gravées dans le boîtier des armes. En vérité, la minutie de ces marquages ferait pleurer des maîtres artificiers, et on trouve des motifs de ce genre gravés sur les dents des épées tronçonneuses et à l'extrémité des bolts. Plus encore sont brodés sur les bannières sacrées qui claquent dans le sillage des chasseurs du Chapitre.

INSIGNES DE CROISADE

Lorsque votre force de Croisade accomplit certains objectifs à long terme, vous pouvez gagner les insignes de Croisade ci-dessous, qui représentent les réussites de vos guerriers.



CROISÉS DU SERMENT

Les batailles livrées par votre force de frappe contre les myriades de dangers envers l'Imperium ont érigé vos Space Marine en authentiques croisés et bâtisseur de la vision du Seigneur Commandeur. Chacun de vos assauts réussis contre les ennemis de l'Humanité a contribué à libérer des mondes impériaux dans le feu et le sang. Vous avez repoussé les hordes haineuses d'hérétiques, de mutants et de xénos, mais en répandant la lumière de l'Empereur vous avez mis à jour de nouveaux foyers d'invasion et de corruption. L'honneur exige que vous poursuiviez vos efforts.

- Vous avez accompli une Campagne du Serment et promu au moins un **PERSONNAGE** à l'État-major Chapitral.
- Vous avez remporté au moins deux batailles.

CONQUÉRANTS DU SERMENT

Prouvant la noblesse de votre Chapitre au service de l'Empereur, votre force a remporté un lot conséquent de victoires. Des bastions des ennemis de l'Humanité ont été fracturés, des invasions endiguées et repoussées, et des abominations expurgées. Vos guerriers expérimentés ont été honorés par leur Chapitre, mais à chaque percée dans les ténèbres, vos ennemis, et les occasions de les faucher, se multiplient.

- Vous avez accompli trois Campagnes du Serment et promu au moins deux **PERSONNAGES** à l'État-major Chapitral.
- Vous avez remporté au moins six batailles.
- Vous avez remplacé au moins une unité comme décrit dans la section Assignation aux Compagnies de Réserve et de Combat (voir Assignation et Promotion).

VÉTÉRANS DU SERMENT

Vos guerriers héroïques ont côtoyé la mort et la destruction sur des mondes que l'on pensait hors d'atteinte de l'Imperium. Les seigneurs de votre Chapitre dirigent de cinglants assauts de frères de bataille vétérans sous forme de frappes si rapides et écrasantes que nul ne leur résiste. Vous êtes la manifestation de la vengeance de l'Empereur et un parangon étincelant des doctrines martiales de votre sire génétique !

- Vous avez accompli cinq Campagnes du Serment et promu au moins cinq **PERSONNAGES** à l'État-major Chapitral.
- Vous avez remporté au moins dix batailles.
- Vous avez remplacé au moins trois unités comme décrit dans les sections Assignation aux Compagnies de Réserve et de Combat et/ou Promotion au sein de la 1re Compagnie (voir Assignation et Promotion).

Suivi de Campagne du Serment

Mission:

Format de la Bataille:

Bataille Remportée:

Intention 1:

Intention 2:

Intention Bonus:

Points d'Honneur Gagnés:

Bataille 1

Mission:

Format de la Bataille:

Bataille Remportée:

Intention 1:

Intention 2:

Intention Bonus:

Points d'Honneur Gagnés:

Bataille 2

Mission:

Format de la Bataille:

Bataille Remportée:

Intention 1:

Intention 2:

Intention Bonus:

Points d'Honneur Gagnés:

Bataille 3

Mission:

Format de la Bataille:

Bataille Remportée:

Intention 1:

Intention 2:

Intention Bonus:

Points d'Honneur Gagnés:

Bataille 4

Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel. © Games Workshop Ltd 2023

VALEURS EN POINTS

Vous devez utiliser cette section pour déterminer la valeur en points (pts) de chaque unité de votre armée. Chaque entrée précise la taille de l'unité (avec un minimum et un maximum le cas échéant) et les points associés. Vous en apprendrez plus sur les points et le rassemblement de votre armée pages 55-56 des Règles de Base.

Adrax Agatone
1 figurine ..... 95 pts

Apothicaire
1 figurine ..... 55 pts

Apothicaire Biologis
1 figurine ..... 55 pts

Archiviste
1 figurine ..... 65 pts

Archiviste en Armure Phobos
1 figurine ..... 75 pts

Archiviste en Armure Terminator
1 figurine ..... 90 pts

Bunker Hammerfall
1 figurine ..... 175 pts

Capitaine
1 figurine ..... 70 pts

Capitaine à Réacteur Dorsal
1 figurine ..... 95 pts

Capitaine en Armure Gravis
1 figurine ..... 85 pts

Capitaine en Armure Phobos
1 figurine ..... 75 pts

Capitaine en Armure Terminator
1 figurine ..... 95 pts

Capitaine Sicarius
1 figurine ..... 85 pts

Chapelain
1 figurine ..... 65 pts

Chapelain à Moto
1 figurine ..... 75 pts

Chapelain à Réacteur Dorsal
1 figurine ..... 85 pts

Chapelain en Armure Terminator
1 figurine ..... 85 pts

Darnath Lysander
1 figurine ..... 110 pts

Doyen
1 figurine ..... 55 pts

Doyen Bladeguard
1 figurine ..... 50 pts

Doyen en Armure Terminator
1 figurine ..... 85 pts

Dreadnought
1 figurine ..... 155 pts

Dreadnought Ballistus
1 figurine ..... 160 pts

Dreadnought Brutalis
1 figurine ..... 210 pts

Dreadnought Redemptor
1 figurine ..... 220 pts

Escorteur Stormraven
1 figurine ..... 240 pts

Escorteur Stormtalon
1 figurine ..... 165 pts

Escouade Aggressor
3 figurines ..... 110 pts
6 figurines ..... 220 pts

Escouade Centurion Devastator
3 figurines ..... 200 pts
6 figurines ..... 400 pts

Escouade d'Assaut Centurion
3 figurines ..... 170 pts
6 figurines ..... 340 pts

Escouade d'Assaut Intercessor
5 figurines ..... 90 pts
10 figurines ..... 180 pts

Escouade d'Assaut Terminator
5 figurines ..... 195 pts
10 figurines ..... 390 pts

Escouade de Vétérans Bladeguards
3 figurines ..... 100 pts
6 figurines ..... 200 pts

Escouade de Vétérans Sternguards
5 figurines ..... 100 pts
10 figurines ..... 200 pts

Escouade de Vétérans Vanguards à Réacteurs Dorsaux
5 figurines ..... 125 pts
10 figurines ..... 250 pts

Escouade Desolator
5 figurines ..... 120 pts
10 figurines ..... 240 pts

Escouade Devastator
5 figurines ..... 120 pts
10 figurines ..... 200 pts

Escouade Eliminator
3 figurines ..... 85 pts

Escouade Eradicator
3 figurines ..... 95 pts
6 figurines ..... 190 pts

Escouade Hellblaster
5 figurines ..... 125 pts
10 figurines ..... 250 pts

Escouade Inceptor
3 figurines ..... 110 pts
6 figurines ..... 220 pts

Escouade Incursor
5 figurines ..... 90 pts
10 figurines ..... 180 pts

Escouade Infernus
5 figurines ..... 95 pts
10 figurines ..... 190 pts

Escouade Infiltrator
5 figurines ..... 90 pts
10 figurines ..... 180 pts

Escouade Lourde Intercessor
5 figurines ..... 115 pts
10 figurines ..... 230 pts

Escouade Intercessor
5 figurines ..... 95 pts
10 figurines ..... 190 pts

Escouade Outrider
3 figurines ..... 120 pts
6 figurines ..... 240 pts
Quad Invader ..... +75 pts

Escouade Reiver
5 figurines ..... 95 pts
10 figurines ..... 190 pts

Escouade Scout
5 figurines ..... 70 pts
10 figurines ..... 140 pts

Escouade Suppressor
3 figurines ..... 95 pts

Escouade Tactique
10 figurines ..... 165 pts

Escouade Terminator
5 figurines ..... 200 pts
10 figurines ..... 400 pts

Exo-harnais Tactique Invictor
1 figurine ..... 155 pts

Gladiator Lancer
1 figurine ..... 135 pts

Gladiator Reaper
1 figurine ..... 145 pts

Gladiator Valiant
1 figurine ..... 145 pts

Héros de Compagnie
4 figurines ..... 95 pts

Impulsor
1 figurine ..... 85 pts

Outre les présentes valeurs en points – que vous devez toujours utiliser en accord avec votre adversaire – ce Codex fait l'objet de mises à jour en ligne des valeurs en points pour vous offrir les parties de Warhammer 40,000 les plus équilibrées et amusantes. Scannez ce code QR pour connaître les valeurs en points à jour pour votre armée.

OPTIMISATIONS DE DÉTACHEMENT

Fer de Lance Ironstorm
Adepte de l'Omnimessie ..... 25 pts
La Chair est Faible ..... 10 pts
Maître de la Guerre Mécanisée 20 pts
Toile Augure de Ciblage ..... 40 pts

Fer de Lance Vanguard
Cape de Spectregaze ..... 15 pts
Exécution et Redéploiement ... 20 pts
La Lame Plantée ..... 25 pts
Vétéran de Guérilla ..... 30 pts

Force de Siège Anvil
Architecte Guerrier ..... 25 pts
Commandant de Flotte ..... 15 pts
Défenseur Stoïque ..... 15 pts
Fureur Indomptable ..... 20 pts

Force d'Assaut Firestorm
Artisan Aguerri ..... 25 pts
Cape Adamantine ..... 20 pts
Champion de l'Humanité ..... 10 pts
Creuset des Combats ..... 15 pts

Force Opérationnelle de la 1re Cie
Glaive de l'Imperium ..... 25 pts
La Peur Incarnée ..... 30 pts
Rites de Guerre ..... 10 pts
Volonté de Fer ..... 15 pts

Force Opérationnelle Gladius
Adepte du Codex ..... 20 pts
Armure d'Artificier ..... 10 pts
Discipline de Tir ..... 25 pts
L'Honneur Véhément ..... 15 pts

Force Opérationnelle Stormlance
Fureur de l'Orage ..... 25 pts
Instincts du Chasseur ..... 10 pts
Présages Avisés ..... 15 pts
Repli Simulé ..... 20 pts

Intercepteur Stormhawk
1 figurine ..... 155 pts

Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux
5 figurines ..... 90 pts
10 figurines ..... 180 pts

Judicateur
1 figurine ..... 70 pts

Kayvaan Shrike
1 figurine ..... 110 pts

Kor'sarro Khan
1 figurine ..... 70 pts

Land Raider
1 figurine ..... 260 pts

Land Raider Crusader
1 figurine ..... 245 pts

Land Raider Redeemer
1 figurine ..... 280 pts

Lieutenant
1 figurine ..... 65 pts

Lieutenant avec Arme Combinée
1 figurine ..... 70 pts

Lieutenant en Armure Phobos
1 figurine ..... 60 pts

Lieutenant en Armure Reiver
1 figurine ..... 65 pts

Maître Archiviste Tigurius
1 figurine ..... 85 pts

Marneus Calgar
1 figurine ..... 200 pts

Module de Largage
1 figurine ..... 65 pts

Pedro Kantor
1 figurine ..... 100 pts

Predator Annihilator
1 figurine ..... 120 pts

Predator Destructor
1 figurine ..... 130 pts

Quad Invader
1 figurine ..... 75 pts

Razorback
1 figurine ..... 90 pts

Repulsor
1 figurine ..... 190 pts

Repulsor Executioner
1 figurine ..... 220 pts

Révérend de Fer Feirros
1 figurine ..... 105 pts

Rhino
1 figurine ..... 75 pts

Roboute Guilliman
1 figurine ..... 345 pts

Servo-tourelles Firestrike
1 figurine ..... 75 pts
2 figurines ..... 150 pts

Storm Speeder Hailstrike
1 figurine ..... 130 pts

Storm Speeder Hammerstrike
1 figurine ..... 150 pts

Storm Speeder Thunderstrike
1 figurine ..... 150 pts

Techmarine
1 figurine ..... 60 pts

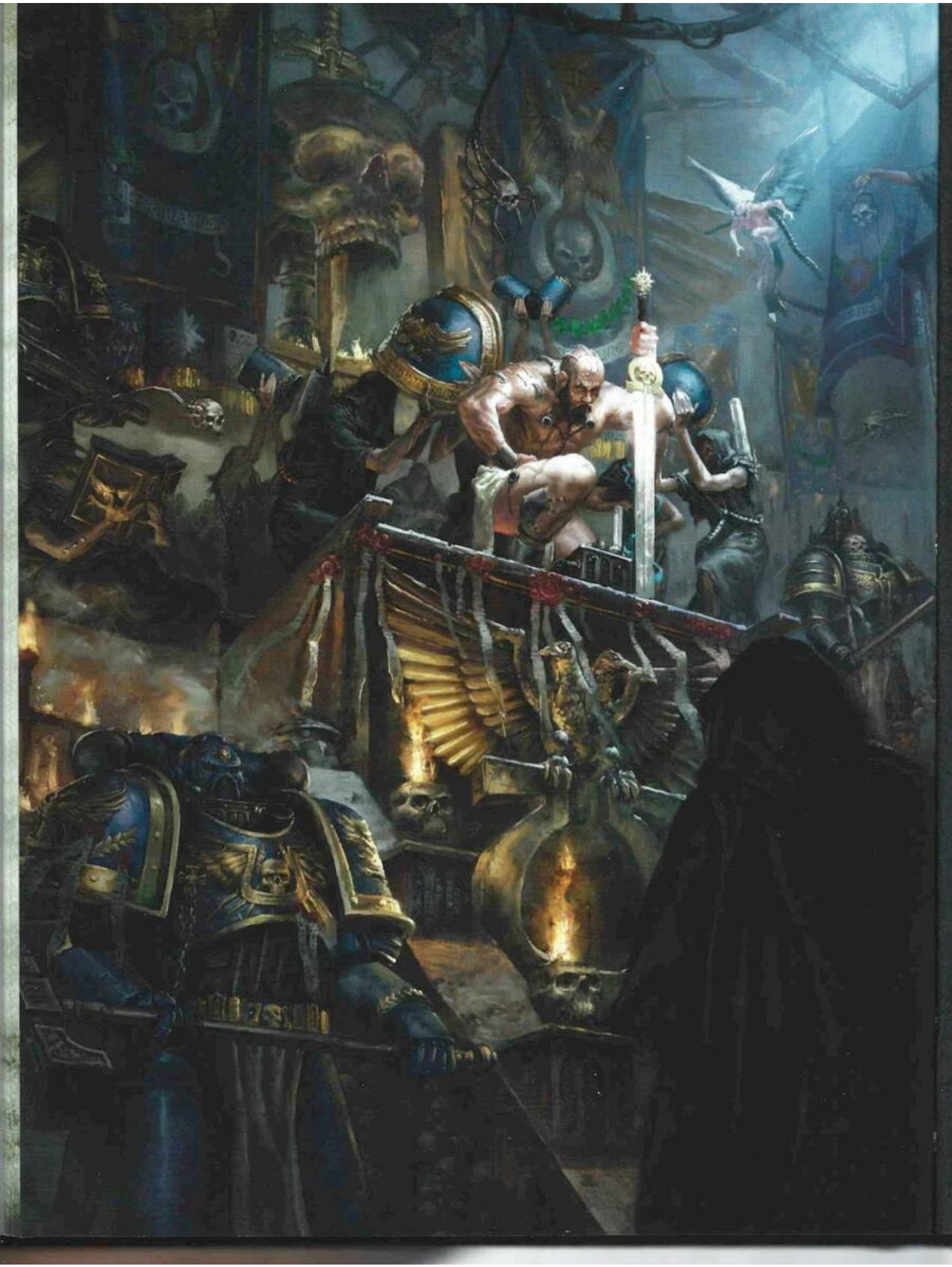
Tor Garadon
1 figurine ..... 100 pts

Uriel Ventris
1 figurine ..... 75 pts

Vindicator
1 figurine ..... 195 pts

Vulkan He'stan
1 figurine ..... 85 pts

Whirlwind
1 figurine ..... 115 pts



Les Space Marines sont des guerriers génétiquement améliorés conçus pour servir de troupes de choc à l'Humanité. Rassemblés au sein de l'Adeptus Astartes, ils défendent l'Imperium de l'Humanité depuis plus de dix mille ans. Leur équipement est le plus sophistiqué que l'Imperium peut produire, et il vient décupler l'efficacité de leur rapidité et de leur résistance hors du commun. Les Space Marines ont la force physique et mentale nécessaire pour supporter des combats permanents et pour faire face aux pires horreurs de la galaxie sans vaciller. Chacun de ces guerriers appartient à un Chapitre, des confréries autonomes capables de mettre sur pied leurs propres forces de frappe, y compris leurs véhicules de transport, leurs chars, leurs marcheurs de combat, leurs aéronefs et leurs pièces d'artillerie afin de mener des assauts aussi rapides que dévastateurs. Tous craignent les Anges de la Mort, car ils sont l'incarnation de la colère de l'Empereur.

AU SOMMAIRE :

- Les origines légendaires et l'histoire martiale des Chapitres Space Marines, ainsi que des détails sur les guerres et les croisades que ces confréries héroïques mènent pour défendre l'Humanité.
- Toutes les règles nécessaires pour transformer votre collection de figurines Citadel de la gamme des Space Marines en une armée redoutable sur la table de jeu, prête à livrer des missions de Patrouille, de Croisade ou de jeu égal à Warhammer 40,000.
- Une magnifique galerie de figurines Citadel peintes de main de maître qui présente les Space Marines dans toute leur noblesse et leurs atours héraldiques, ainsi qu'un guide de peinture étape par étape pour avoir rapidement une collection Parée au Combat.

ISBN 978-1-80457-239-9

9 781804 572399 >

CONÇU AU ROYAUME-UNI

IMPRIMÉ EN CHINE

01 03 01 01 061

WARHAMMER.COM

Fabriqué par :
Games Workshop Limited,
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, Royaume-Uni

Adresse Européenne :
Games Workshop Limited - Irish Branch
Unit 3, Lower Liffey Street,
Dublin 1, D01 K199, Irlande